论“音质”差异
原版CD、翻刻CD还是无损音频

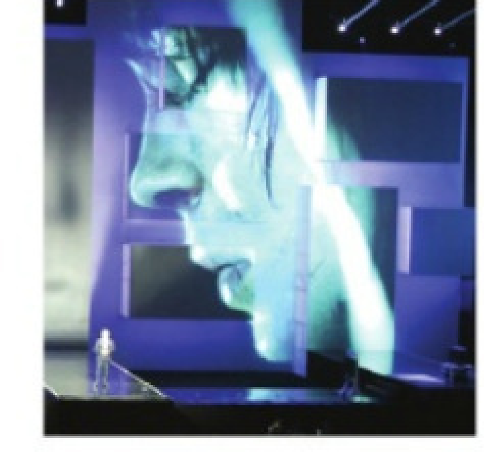
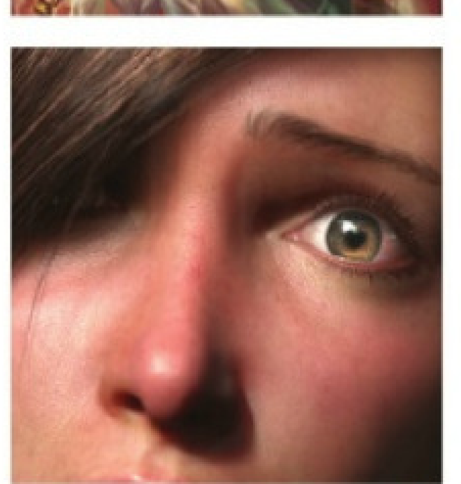
2012 E3
十大期待游戏

07月下
本期特惠价
￥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2012年 总第410期

# 大众软件®

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择

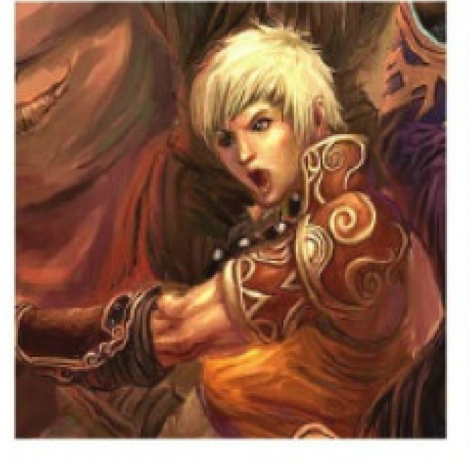



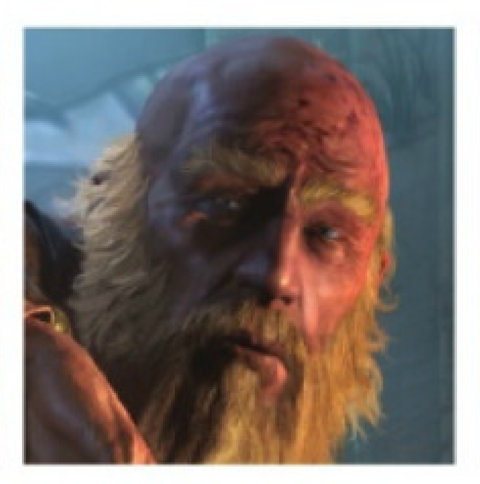
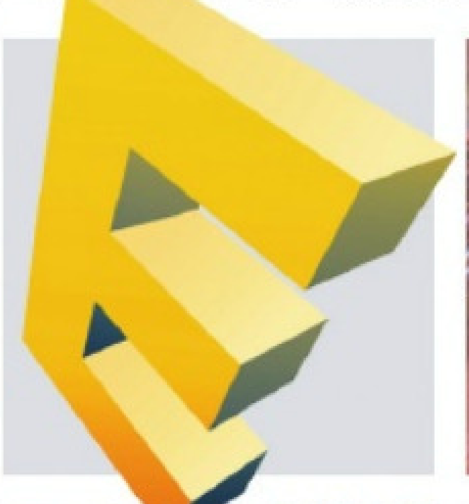
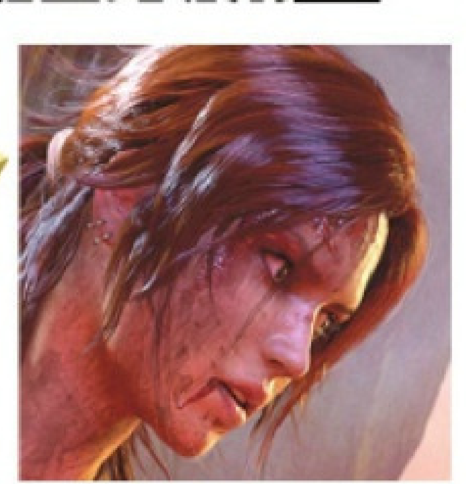


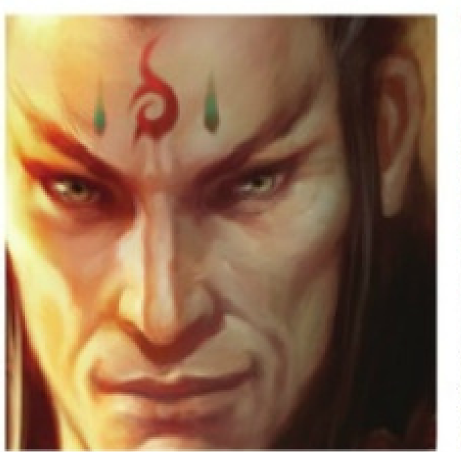
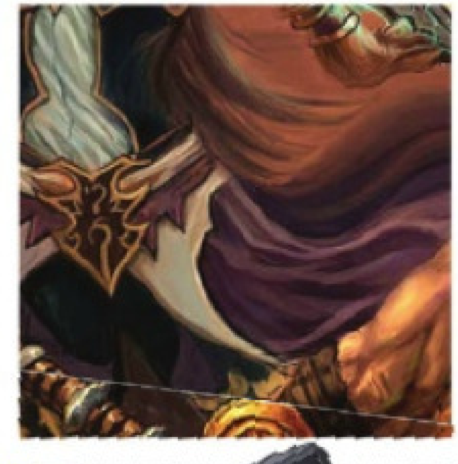

暗黑破坏神III + 电子娱乐大展

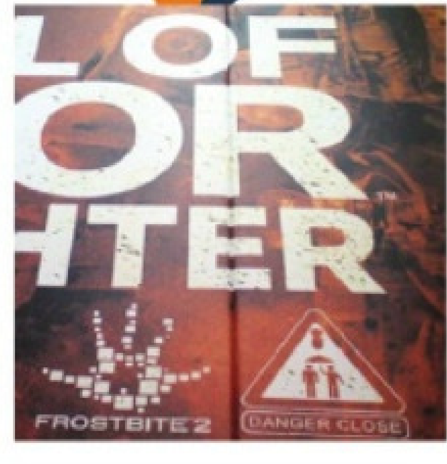
特别策划：开启“暗黑”之门，走向“暗黑”之路

专题企划：2012电子娱乐大展独家探营







ISSN 1007-0060


重磅专题：中国动漫进化录

新品初评：宏碁M3超极本 / HTC One V手机 / 联想乐Phone K800手机 / 尼康P310相机 / 戴尔新灵越One 2330一体机

中国游戏报道：泥泞中前行——寰宇之星的困境突破

评游析道：那些书写历史的国产单机RPG

龙门茶社：浅析《寂静岭》和《心灵杀手》的同与异

在线争锋：网游审丑时代的闹剧

极限竞技：浅谈韩国星际选手输出的国际影响

游戏剧场：魇



本期强档攻略
《生化危机——浣熊市行动》全攻略


2012年度巨献
900K的Q版3D梦幻巨作
3秒下载 Q爽一夏
魔之精灵
ONLINE
2012年7月16日全民公测
Q版操作流
自由开放战斗模式，
技巧意识一个不能少，
Q版也走操作流！
梦幻日系画风
清晰可爱，
酷绚潮流造型千奇百怪，
享受时尚游戏画风
精灵高自由
全开放式精灵天赋设计，
四大类别，双向选择，
两大脉络，十余项分支，
个性组合千变万化
养成宠物多
百余种宠物，
趣味性养成从猛到萌，
千余种进阶变化造型，
玩转宠物图鉴魔法书
活动全天候
农场、塔防TD、战场、竞技、
棋牌植入新体验，活动趣多多，
多重副本覆盖全天候
WWW.5AY.COM



EF 精英部队
ELITE FORCES
2012 现代战争网游
打造专属枪械
成就战争传奇
火热测试进行中 EF.9HGAME.COM 领取激活码
九合天下
九合游戏
9hgame.com
VIN

## 重点推荐

### P17 特别策划
**开启“暗黑”之门 走向“暗黑”之路**

要开启“暗黑3”之门，踏上这一冒险旅程并非易事，从硬件配置、网络购买到软件工具，关于“暗黑3”的问题都可以在这里找到答案！




### P46 应用聚焦
**木头耳朵的理想**
**——原版CD、翻刻CD、无损音频的“音质”差异**

木头耳朵虽然听不出音质的好与坏但自诩是音乐发烧友的你也不一定能够分辨出各种CD的差异，在我说出真相之前也许你一直都被蒙在鼓里！



### P96 攻城略地
**生化危机**
**——浣熊市行动**

虽然这是一部外传性质的作品，但它依然保留了本系列惯有的恐怖生存元素。除单人游戏模式外，四人联机模式更可带来不错的游戏体验。



## 大众礼物

| TOPTEN投票幸运读者 | | 评刊幸运读者 | |
|---|---|---|---|
| 辽　宁 | 张志勇 | 西　安 | 邵　杰 |
| 吉　林 | 张　政 | 广　西 | 张　任 |
| 河　北 | 霍建源 | 江　苏 | 凌亚平 |
| 广　东 | 梁宇航 | 上　海 | 周　平 |
| 湖　南 | 汤　赐 | 甘　肃 | 赵云书 |
| 江　苏 | 王　钢 | 广　州 | 阮　玲 |
| 广　东 | 陈鹏亮 | 新　疆 | 李　杰 |
| 贵　州 | 吴俊贤 | 山　西 | 常桂云 |
| 天　津 | 蒋诗洋 | 云　南 | 杜　宇 |
| 北　京 | 韩　卓 | 北　京 | 李思佳 |



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 李淑君
本期责编 韩大治
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年7月16日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销





## 责编手记



忽热忽凉的天气，让本责编的心情也随之忽上忽下，不过无论如何凉爽，总还是无法让人心情真正地愉快起来，因为暗黑3的国服……它总是不开啊！啊啊啊！！话说我们的读者到底有多少人和我一样拒绝诱惑，在苦等国服呢？握个手吧。虽然大漠同志还算给力，送给本胖一个魔兽世界的熊猫人内测账号，但那种和自己身材差不多的东西，玩起来真的没有什么新鲜感。

在这个闷热的夜晚，唯一让本责编感到欣慰的是无芜妹子从E3展会带回的巧克力，必须在冰箱里冷藏才能保证它不会融化，不知道是不是在E3展会上已经被热烈的气氛完全感染了。所以，吃不到巧克力的读者朋友们，可要多感受一下本期的E3专题喽，说不定它在对巧克力传递热度的同时，也反过来沾上了巧克力的美味呢。

这个周一的夜晚，室外气温31度，空调设定24度，看别人玩暗黑3的感觉是沸腾的100度，自己玩不到的心情是化不开的0度。舔一口巧克力，心情指数终于上升了一点，继续干活去。

本期责编：魔之左手

# 轻薄体量游戏心
## 宏碁M3超极本

■晶合实验室 魔之左手

一说到超极本，相信大家印象中还是13甚至11英寸屏幕，配有炫目闪亮外壳，纤薄时尚的样子，多是陪伴商务精英，作为随身小包中的办公利器出现。其实在超极本厂商逐渐吃透了Intel的指导架构后，近期出现的新一代产品已呈现出了明显的个性化趋势，例如宏碁推出的15英寸超极本M3。



M3的黑色肤质外壳与普遍"亮闪闪"的第一代超极本形成鲜明对比，其屏幕尺寸达到了15.6英寸，宽大的机体可轻松提供数字小键盘和超大触摸板等高端用户喜爱的设计



尽管看起来体形庞大，但其2.09kg的重量比14英寸普通笔记本还要轻，20mm的总厚度甚至低于常见笔记本的主机部分

除了外部设计，M3的内部配置也颠覆了大多数人对超极本的认识，它不仅提供了内置DVD刻录光驱，而且还采用了NVIDIA GeForce GT 640M独立显示芯片，并配有1GB显存，极大提升了第一代超极本羸弱的3D游戏能力。

在测试中我们保留默认系统和软件配置，但暂时关闭病毒扫描等会打断测试的进程。



在键盘面"消失"的电源按键、状态指示灯和扬声器分别被安置在机体前下方和底部前方



M3接口集中在尾部，USB 3.0、网线接口、HDMI视频输出等都是很实用的设计。尾部的排风口较大，可满足独立显卡的散热需求

**测试成绩表**

| 项目 | 子项 | 得分 |
|---|---|---|
| PCMark 7 | PCMark | 2728 |
| PCMark Vantage | PCMark | 6113 |
| 3DMark Vantage（Performance） | 总分 | P6525 |
| | GPU | 6544 |
| 3DMark 11（Performance） | 总分 | P1774 |
| 生化危机5（1366×768） | 最高画质 | 75.3fps |
| 失落的星球2（1360×768） | 中等画质 | 28.7fps |

**主要配置**

| 项目 | 参数 |
|---|---|
| 处理器 | 英特尔智能酷睿二代i5-2467M@1.6GHz，睿频2.3GHz |
| 内存 | 2GB×2 DDR3 |
| 显示屏 | 15.6英寸LED显示器（分辨率1366×768） |
| 硬盘 | 500GB机械硬盘+20GB SSD |
| 显卡 | NVIDIA GeForce GT 640M（显存1GB） |
| 无线连接 | 802.11b/g/n及蓝牙4.0无线网络连接 |
| 光驱 | DVD SuperMulti刻录光驱 |
| 接口及扩展 | 2×USB 2.0，1×USB 3.0，1×千兆以太网，1×HDMI，1×耳机麦克风合一，多合一读卡器 |
| 输入设备 | 全尺寸键盘，多点触摸板 |
| 摄像头 | 130万像素摄像头 |
| 尺寸 | 376.4mm×253mm×20.7mm |
| 重量 | 2.09kg，旅行重量2.49kg |
| 操作系统 | 64位Windows 7家庭标准版+SP1 |




炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

**厂商：** 宏碁（Acer）
**上市状态：** 已上市
**售价：** 6499元
**附件：** 电源适配器、说明书等
**咨询电话：** 400-700-1000（服务热线）
**推荐用户：** 追求便携性的商务用户和3D游戏玩家
**相似产品：** 惠普Pavilion m6、三星NP900X4B等

从测试成绩看，固态硬盘对存储系统的加速作用和独立显卡的游戏性能使其达到了很好的平衡性，整体性能非常出色，电池续航时间测试也达到了6小时以上的成绩，只是长时间运行后底部温度略高，最好配置增高脚垫或支架，增强散热。实际游戏测试中，它完全可用中等画质流畅运行较新的DX11游戏，暗黑3、魔兽世界、英雄联盟等流行游戏更是可以设置为最高画质，甚至开启全屏抗锯齿。

**总结：**

这是一款性价比出色的大屏超极本，可满足想要大面子、喜欢玩游戏而又希望减轻携带负担的笔记本用户。P

# 丽声魅影
## HTC One V手机

■晶合实验室 魔之左手

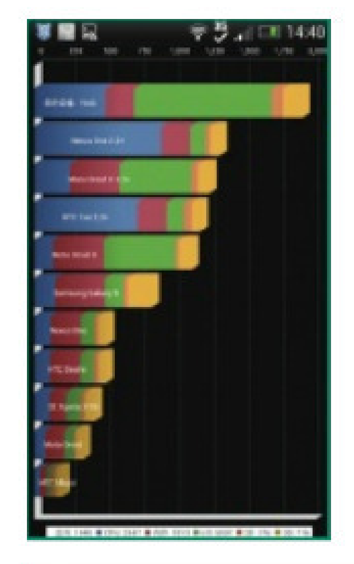
HTC最新推出的One系列手机在很大程度上颠覆了之前的品牌印象，全系列产品都拥有轻薄时尚的外形，成为HTC未来发展的标杆式产品。在One系列中，One V是面向主流的一款GSM/WCDMA制式手机，正处于HTC之前竞争力很强的2000元左右价位，它究竟会带给我们怎样不同的感受？是否能坚守这一市场呢？



One V提供了出色的声音配置和强大拍照能力，扬声器支持Beats音效，比一般手机发声更加震撼清晰。500万像素摄像头配合Image Sense技术，可提供相当纯净的照片，并可快速加入多种图片特效




这款产品采用3.7英寸800×480分辨率屏幕，黑色肤质外壳与闪亮的金属壳体是One系列的两大主流。它内置1GHz高通MSM 8255单核处理器、512MB内存，采用Android 4.0.3操作系统，HTC Sense界面对很多操作进行了优化，使用更加快捷方便。在底部触摸按键中增加了专门的“微博”按键



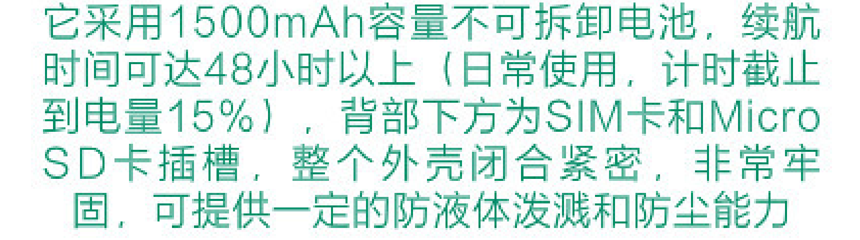
安兔兔测试成绩在2700分以上，“象限”测试得分1900以上，性能中等，I/O得分相对较高，我们测试使用的所有软件都运行得相当流畅

**总结：**

One V拥有方便的社交能力、出色的拍照和声音播放能力，轻薄牢固的机体，用心优化的操作界面，在同价位国际大厂产品中，是相当有竞争力的型号。P

One V的厚度仅有9.5mm，重量116g（含SIM卡和Micro SD卡），即使放在衬衫口袋中也不会感到累赘。其底部有些“复古”的弯度让人感觉通话时更贴近脸型，音量和开关键偏右侧布置，使用更顺手





它采用1500mAh容量不可拆卸电池，续航时间可达48小时以上（日常使用，计时截止到电量15%），背部下方为SIM卡和Micro SD卡插槽，整个外壳闭合紧密，非常牢固，可提供一定的防液体泼溅和防尘能力




**炫目度：** ★★★★
**口水度：** ★★★★☆
**性价比：** ★★★★

**厂商：** HTC
**上市状态：** 已上市
**售价：** 2488元
**附件：** 耳机、说明书、联线、充电器等
**咨询电话：** 400-821-8998（服务热线）
**推荐用户：** 不喜欢过于张扬的手机娱乐、社交用户
**相似产品：** 三星I9070、摩托罗拉MT680等

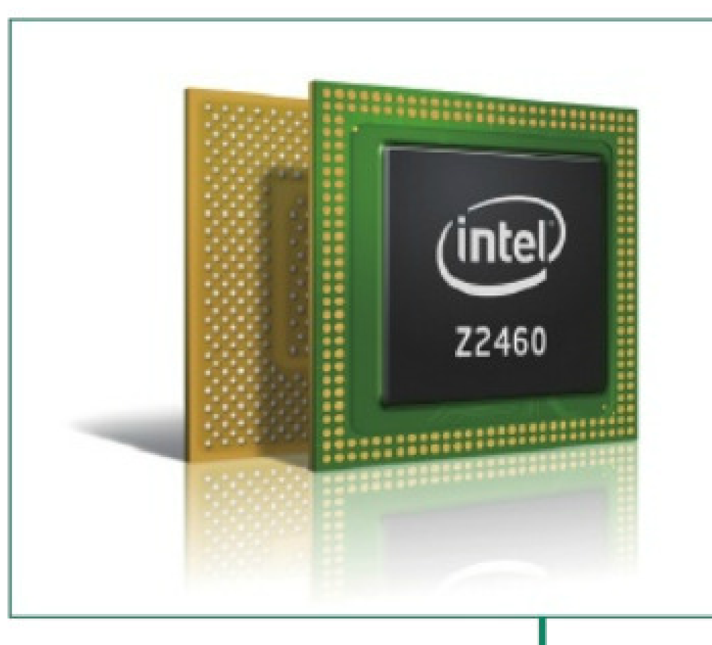
# 强大的英特尔之心
## 联想乐Phone K800手机

■晶合实验室 魔之左手

英特尔进入手持设备市场的决心早已展现，英特尔凌动（Atom）平台，特别是其中的Z系列，特别关注功耗和体积，一直试图进入平板电脑市场，但应者寥寥。随着工艺制程和设计水平的提升，英特尔年初推出的最新的手机平台Z2460，终于开始被手机厂商接受，并由联想推出了全球第一款英特尔平台智能手机——乐Phone K800。



联想K800采用的是Android 2.3.7操作系统，以及le Magic 3.0界面，内置乐资讯、乐安全等联想特色软件与服务，并提供了高德导航、新浪微博、开心网、金软office等应用软件，支持电源键+音量减小键直接截图并通过网络分享




K800采用英特尔Atom Z2460芯片，1GB RAM和16GB ROM，支持GSM/WCDMA制式。可进行1080p视频解码，并可通过无线显示（WiDi）输出到各种显示设备上。其性能达到了手持设备中的顶级双核处理器水平，安兔兔测试得分接近5400，象限测试得分达到3392分




K800使用1900mAh电池，容量并不惊人，也说明英特尔平台的耗电水平不算高，实际使用中可支持8小时左右的连续上网、视频等应用，日常使用则可支持40小时以上




K800完全采用直线条构型，加上黑色外壳与4.5英寸大屏配置，显得相当硬朗大气，不足11mm的厚度与161g的重量在便携性方面表现较好。背部常见于电脑而非手机上的“Intel inside”标签和摄像头附近的双补光灯设计，都使它更加与众不同

K800设计简洁，仅有电源和音量按键，耳机和USB/充电接口分别位于顶部和底部。其前后摄像头分别为130万像素和800万像素，支持720p和1080p摄像，以及弱光、全景等多种模式和效果

**总结：**

借助英特尔芯片的能力，K800成为目前市面上性能最强大的手机之一，当然在测试中我们也发现一些软件存在兼容性问题，但在升级到最新版本后都得到了解决。作为新平台的第一款产品，K800的表现还是相当不错的，价格则介于海外大厂类似产品和国内一些热门高性能手机之间。

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

**厂商：** 联想（Lenovo）
**上市状态：** 已上市
**售价：** 3299元
**附件：** 充电器、数据线和说明书等
**咨询电话：** 400—819—7777（订购热线）
**推荐用户：** 英特尔粉丝、喜欢尝新的数码影音玩家、追求高性能的手机用户
**相似产品：** 三星I9100、摩托罗拉XT910 MAXX等

# 纯净视野
## 尼康P310相机

■晶合实验室 魔之左手

2012年尼康发布的新一代数码相机中，P310是一款比较中庸的型号，既不追求极致的轻薄简易，又并非像P510或L系列那样拥有强大的变焦和惹眼的外形。不过它却是不普通的产品，在2000元左右的消费相机市场中，以其动人的内涵引起了不少用户的关注。


采用手动开启的闪光灯使用更便捷



白色外壳的P310和黑色款恰好相反，外形类似尼康1系列，塑料感十足且相当可爱


P310采用1605万有效像素，1/2.3英寸背照式CMOS，配合EXPEED C2数码图像处理器，支持多种滤镜、特殊效果和自动场景选择，支持脸部优先对焦、对象跟踪、手动等对焦模式，可进行1080p短片录制。它配备等效焦距24～100mm的4.2倍光学变焦镜头，支持防抖功能。高达f/1.8的最大光圈是镜头的亮点，可拍摄重点突出，艺术感十足的照片，例如上图中，相距30cm的背景就有明显的虚化效果，不会出现背景杂乱，喧宾夺主的情况



P310的外形和常见消费级相机的圆润柔和迥然不同，方正造型和全金属壳体，加上厚实的质感，让人感觉使用非常放心。它自带90MB内存，可作为SD卡的补充，存放约16张照片

P310手动功能较为丰富，顶部拍摄模式转盘配合背部五向转轮键以及前面的Fn按键，可快速进行各种拍摄设定，背部3英寸92.1像素显示屏则可更精细地显示拍摄内容和目前设定情况

**总结：**

P310既可作为家用主力相机，又可作为高端单反相机的备用机，是一款功能全面、性能均衡的产品。


其底部USB接口同时负责A/V输出（如图）和充电/读写，侧面HDMI接口则可输出最高1080i规格画面


P310更强调低光照条件下的拍摄能力，在拍摄模式转盘中有独立的夜景模式选择，而且其高感光度的拍摄效果也较好，ISO达到800以上时，全尺寸浏览照片才会出现明显的噪点




炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

**厂商：** 尼康（Nikon）
**上市状态：** 已上市
**售价：** 2240元
**附件：** 充电器、数据线和说明书等
**咨询电话：** 400-820-1665（客户服务热线）
**推荐用户：** 不追求轻薄的普通数码玩家、高端单反用户
**相似产品：** 索尼HX10、佳能IXUS 500 HS等



# 影音飨宴
## 戴尔新灵越One 2330一体机

■晶合实验室 魔之左手



非常丰富的I/O接口，两个D-Sub VGA接口分别用于输出和输入视频信号，特殊设计的显示器支架可约束线缆



顶部摄像头带有滑盖，可防止黑客偷窥

随着电脑硬件集成度的提高和性能功耗比的提升，电脑所需的空间在逐渐缩小，这不仅造就了手机、平板等移动智能设备，让笔记本进化为轻薄的超极本，还促使台式机产品在性能、功能提升的同时体积不断缩小，令一体机逐渐成为市场的主流产品之一。戴尔的灵越One系列一体机是国内市场中比较有影响力的产品，其中新灵越One 2330更是以平衡的性能和出色的设计，吸引了很多娱乐用户的注意。

主要配置

| 项目 | 参数 |
|---|---|
| 处理器 | 英特尔智能酷睿二代 i3-2120@3.3GHz |
| 内存 | 4GB DDR3 1600×1 |
| 显示屏 | 23英寸显示器（分辨率1920×1080） |
| 硬盘 | 1TB 7200rpm |
| 显卡 | AMD Radeon HD 7650A（显存1GB） |
| 无线连接 | 802.11b/g/n和蓝牙4.0 |
| 光驱 | DVD刻录光驱 |
| 接口及扩展 | 4×USB 2.0，2×USB 3.0，1×千兆以太网，1×HDMI，2×VGA、1×耳机麦克风合一，多合一读卡器 |
| 输入设备 | 无线键鼠（共用接收器） |
| 摄像头 | 有 |
| 操作系统 | 64位Windows 7家庭高级版+SP1 |

新灵越One 2330一体机的设计高度集成化，看上去与普通23英寸液晶显示器没有什么区别，坚固银色的铸铝基座与黑色前面板的组合醒目又稳重。它可轻易放入原本为显示器设计的空间内，却不需要主机的相伴，键盘在不使用时也可放入基座与显示器之间，以节省空间。





左侧边框内带有DVD光驱，右侧边框内则有USB接口和多功能读卡器

其内部配置则与主流PC没有什么区别，甚至在相当窄的边框内安置了DVD光驱、USB接口及读卡器，使用相当方便。其背部下方接口更是相当全面，除了常见的PC接口外，还带有视频输入接口，必要时可将其作为普通显示器使用。

从测试结果看，这款一体机拥有不错的办公和影音性能，同时具有一定的3D游戏能力。尽管主机位于和用户更近的显示器背面，但这款产品除了启动时的强力降温外，整个运行过程都没有明显噪声，包括我们运行一些高端游戏和进行显卡压力测试时。其大部分控制按键都集成在无线键盘上，并将多媒体快捷键集中布置，影音应用很方便。

测试成绩表

| 项目 | 子项 | 得分 |
|---|---|---|
| PCMark 7 | PCMark | 2459 |
| PCMark Vantage | PCMark | 7871 |
| 3DMark Vantage（Performance） | 总分 | P5140 |
| | GPU | 7520 |
| 3DMark 11（Entry） | 总分 | E1990 |
| 生化危机5（1280×720） | 默认画质 | 16.7fps |






适合家庭的影音娱乐型一体机，对性能要求不高的用户还可选择配置奔腾芯片的型号，价格更加吸引人。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

**厂商：** 戴尔（Dell）
**上市状态：** 已上市
**售价：** 5799元（样机配置）
**附件：** 电源适配器、说明书等
**咨询电话：** 800-858-0619（订购热线）
**推荐用户：** 喜欢时尚和简洁的影音娱乐用户，初级玩家
**相似产品：** 联想IdeaCentre、华硕ET2411等

# 中国动漫进化录

■本刊记者 冰河

暑假又到了，阳光、蝉鸣、尘土、汗水以及临近开学才匆匆赶完的暑假作业，我们都曾经历过。这是属于孩子的季节，也是撒欢的季节，两个月的时间里，体育、电子游戏和动漫基本占据了大部分，当然现在的孩子娱乐选择余地多了很多，比如玩游戏不用像我们当初那样拥挤在小小的游戏机房里，动漫也不用像我们当初那样苦苦守在电视机前等固定时间的动画片时段。但无论如何，总有些东西是不会变的，那就是快乐。

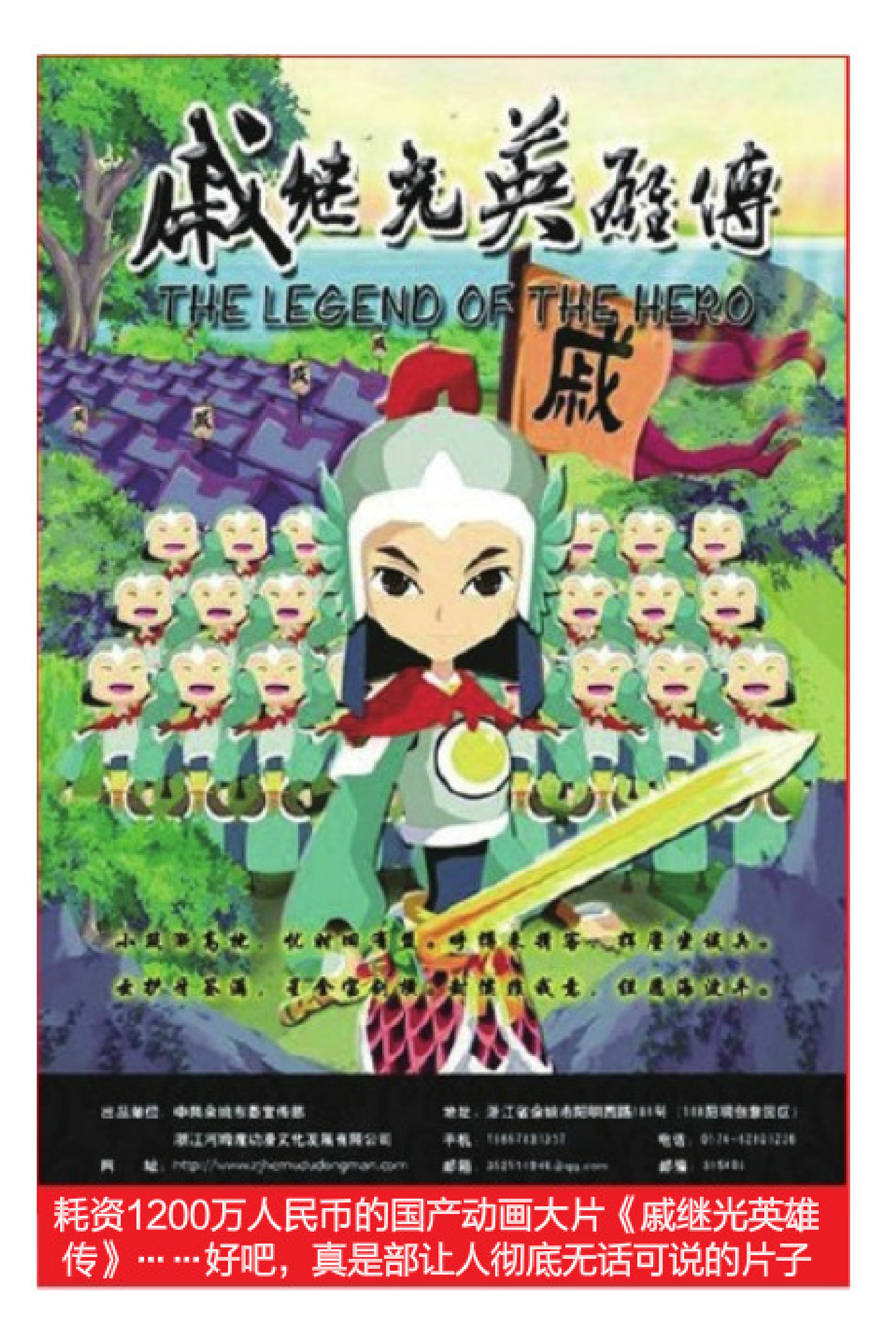
其实如果仔细研究一下，没有发生变化的内容还有很多，比如我们所能看到的动画片。抛开日新月异的国外动画不说，国产动画这些年没有太大长进，类似于《秦时明月》《喜洋洋和灰太狼》这样有些口碑的作品并不多，从内容和精彩程度来说，这些作品甚至不如从前的《邋遢大王历险记》《金猴降妖》和《葫芦兄弟》等经典之作。对于如今的年轻一代来说，屏幕上的主要热点还是《海贼王》《火影忍者》这样的动画，让人在快乐之余不禁又想起那个老问题：中国动漫到底怎么了？嗯，没错，这也是没有发生变化的内容之一，从80后还是孩子的时候我们就开始问，如今80后一代已经开始成家立业，这个问题依然没有变。20多年过去，是我们在这方面没投入，没努力过吗？也不能这么说。中国现在有多少动漫游戏文化创意产业园区，谁也说不准。不过根据记者本人2010年做过的一次调查，当时的不完全统计记录表示，中国大陆地区各个城市的“动漫游戏文化创意产业园区”之类的区域已经超过了1000个。2012年初，文化部发布的相关数据显示，中国大陆地区目前已建成文化创意产业园区共计1216个，分为3个阶梯：拥有创意园区100座以上的广东和上海，以及园区数量保持在50座以上的山东、北京、安徽是第一梯队；第二梯队则是由设立园区50座左右的山东、北京、安徽和园区数量超过30所的重庆、湖北、



作为近年来在国内人气最高的热血日式漫画之一，《海贼王》在当代青少年心目中的地位犹如当年80后那一代人眼中的《七龙珠》

陕西、天津、辽宁等省市组成；其他少于30个园区的省份则是第三梯队。又是半年过去，相信这个数字只会增长，不会下降。从这些数据来说，谁也不能说我们没有努力过；但从作品上来说，如此庞大的投入并没显示出什么有效的长进，这让人有些困惑，却也在大家的意料之中。有些原因，不说出来大家也能想到一二，嗯，你懂的。

本来对于中国动漫游戏不争气这个老问题，大家也是懒得搭理了，不过最近发生的一件事情却有些让人不得不关注：就在刚刚过去的“六一”儿童节档期，一部只在浙江地区上映的动画电影《戚继光英雄传》成了全国媒体关注的焦点。这部电影号称投资1200万元，由余姚市委宣传部和浙江河姆渡动漫文化发展有限公司（以下简称河姆渡动漫）联合出品，但制作水平却被业内人士认为“刷新了动画电影的底线”。为此，皮三、陈廖宇等13位动画人联名发出公开信，质询余姚政府。最好笑的是，有动漫爱好者仿照制作方播放的预告片，自行制作了一支内容、画面质量、时间长度均相似的动画片段视频——这段视频由6位刚毕业的大学生制作，耗时3天，制作经费是泡面一箱，咖啡若干袋，AD钙奶4支，A4纸半包。对比《戚继光英雄传》宣称的1200万元投资和漫长的制作周期，这个对比让人想笑又想哭，也让人不得不回头看看那个已经老的都懒得提起的问题：中国动漫怎么了？当然《戚继光英雄传》的风波已经让人明白了一些问题，这些问题都是我们无能为力的，大家所能做的也不过是笑骂一阵而已。




耗资1200万人民币的国产动画大片《戚继光英雄传》……好吧，真是部让人彻底无话可说的片子

## 中国动漫**辉煌录**

在讨论中国动漫行业的问题之前，有必要先回顾一下这个行业的发展历史。毕竟从历史发展上来看，我们所面对的并不算是一个完全的烂摊子。动漫，分为动画和漫画，一个是活动影像，一个是静态画面。而从词汇上来说，漫画这个词的含义在90年代之前和之后是不一样的：90年代之前，漫画属于绘画中的小品，以讽刺和幽默为主，一般是单幅为主，例如丰子恺、丁聪等老艺术家的漫画作品；如果是多幅连续的作品，具有一定故事情节和含义，则被称为“连环画”，俗称“小人书”，这东西想必大家也都不陌生，当年谁家里没有几本《三国演义》《水浒传》《铁道游击队》呢。早年还有专门刊登连环画的杂志《连环画报》，发行量也颇为可观。90年代之后，“漫画”这个词随着大量日本作品的引进发生了变化，除了原有含义之外，“连环画”也被包括了进来，实际上这也是日本动漫行业对于“连环画”的称呼。于是80后一代再说起“漫画”，更多意义上指的就是从前的“连环画”。《机器猫》《七龙珠》《圣斗士星矢》还有《灌篮高手》都是那个时代大家难以忘怀的漫画经典。这种词汇含义上的变化实际上也反映了国外作品在内容上的强势进入，以至于改变了中国读者对于原有词汇的印象，说到底，还是国内原有行业的没落造成的。

其实，对于经历过那个年代的朋友来说，上面那本杂志恐怕才是真正难忘的东西——你还记得它的全名是什么吗？

在没落之前，中国的动漫行业其实还是经历过一段辉煌的。先说动画，中国现代动画行业开始于上世纪二十年代，距今已经有近百年的历程。最早的先驱是万嘉综（万籁鸣）、万嘉淇（万古蟾）、万嘉结（万超尘）和万嘉坤（万涤寰）四人。其中成就最大的万籁鸣、万古蟾、万超尘被称为“万氏三兄弟”，也是中国动画制作至今难以逾越的高峰。万籁鸣之所以兴起做动画的念头，始于他当时在上海看到的一部美国动画片《从墨水瓶里跳出来》，在研究了动画原理之后，兄弟四人开始制作属于中国人的动画，但中国第一部动画片却不是万氏三兄弟的作品，而是1922年摄制的中国第一部广告动画片《舒振东华文打字机》。之后1924年中华影片公司摄制了动画片《狗请客》、上海烟草公司摄制了动画片《过年》。这两部影片是中国最早的动画故事片。但它们都没有产生明显的反响，影响力较大的是万氏兄弟于1926年绘制的《大闹画室》。1935年，万氏兄弟推出了中国第一部有声动画片《骆驼献舞》，1941年又推出中国第一部动画长片《铁扇公主》，这部作品不仅在国内有很深远的意义，在国际上也有非常大的影响——日本动漫一代宗师手冢治虫在回忆录中自述就是在看了《铁扇公主》之后才决心投身于动画事业。建国后，东北电影制片厂（长春电影制片厂前身）拍摄了木偶片《皇帝梦》（1947）、动画片《瓮中捉鳖》（1948），为后来中国动画电影的辉煌奠定了基础。1950至1956年这一时期，中国动画片的创作和生产也基本奠定了后来的风格基础：题材上用神话故事和民间传说为主，

主，主要针对于少年儿童服务，拍摄了《小猫钓鱼》（1952）等；风格上以民族化为主，吸收了大量中国传统艺术表现形式，如木偶、皮影戏、泥人、京剧等，制作了木偶片《神笔》（1955）、动画片《骄傲的将军》（1956）；技术上，由黑白片向彩色片转化，摄制了中国第一部彩色木偶片《小小英雄》（1953）、第一部彩色传统动画片《乌鸦为什么是黑的》（1955）。1957年，上海美术电影制片厂建立，万氏三兄弟也加盟其中，使中国有了第一家独立摄制美术片的专业厂，中国动画片生产进入了前所未有的繁荣昌盛时期。不但产量上升，在艺术上和技术质量上也突飞猛进，不少影片在国际电影节获奖，形成了被世界公认的中国动画学派。这一时期，生产出享誉世界的经典大片《大闹天宫》（上下集，1961、1964），在造型、设景、用色等方面借鉴了古代长卷、庙堂壁画、民间年画的特色，又将中国传统戏曲的表演艺术融入，挖掘各种艺术表现手段；具有鲜明的民族风格和精湛的艺术技巧。打造出一个家喻户晓的孙悟空形象，并使其跃然银幕，化无形为有形，国外评论说：“《大闹天宫》不但具有一般美国迪斯尼作品的美感，而且造型艺术又是迪斯尼式的美术片所做不到的，它完全地表达了中国的传统艺术风格，是动画片的真正杰作。”此外，1958年，第一部中国风格的剪纸片《猪八戒吃西瓜》试制成功；1960年，创作出第一部折纸片《聪明的鸭子》；1961年，第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》诞生，为世界动画影坛增添了最能代表华夏风范的新片种；1963年，又拍出水墨动画片《牧笛》，用水墨表现人物、家畜和山水，扩大了水墨动画片的表现领域。十年文革期间中国动画片创作进入低谷，期间只有17部作品问世，不过1976年摄制的水墨剪纸片《长在屋里的竹笋》，将中国的水墨画与民间剪纸巧妙结合，至今仍是值得观赏的精品。



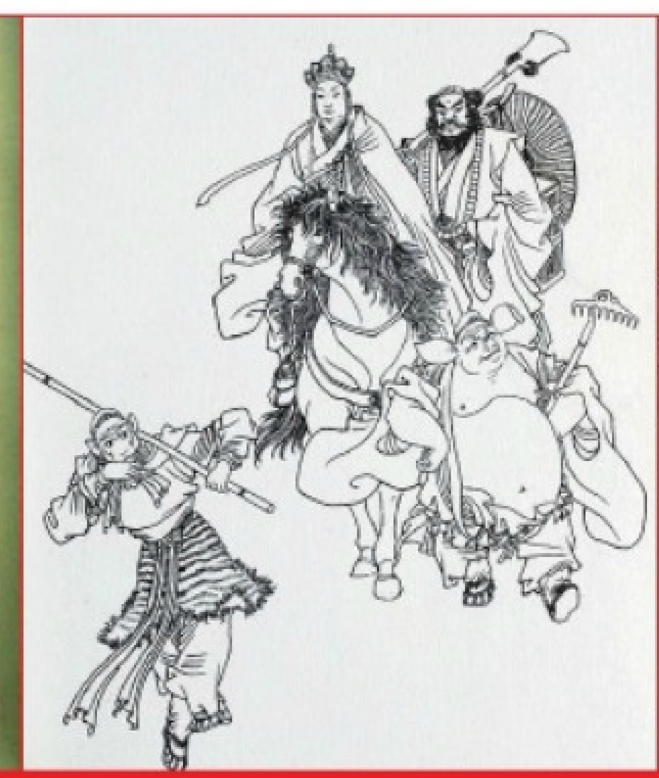
乍看之下，诞生于70年前的《铁扇公主》似乎已经完全脱离了时代，但实际上还是挺值得一看


《大闹天宫》，万氏三兄弟执导，张光宇设计造型，是中国动画领域至今难以逾越的高峰，即使是如今的3D版也无法超越

从1978年底开始，中国进入改革开放年代。这一时期，是20世纪中国动画片最繁荣的年代，无论是数量上还是质量上都达到了空前（到目前来看也算是绝后了）的地步。在这10年间，涌现出多家新的动画片生产部门，改变了上海美术电影制片厂一枝独秀的局面；全国共生产电影动画片219部，产生了一批代表中国动画片最高水平的优秀影片，如《哪吒闹海》（1979）、《天书奇谭》（1983）、《鹿铃》（1982）、《山水情》（1988），以及《狐狸打猎人》（1978）、《我的朋友小海豚》（1980）、《雪孩子》（1980）、《猴子捞月》（1981）、《南郭先生》（1981）、《鹬蚌相争》（1983）、《蝴蝶泉》（1983）、《火童》（1984）、《金猴降妖》（1984—1985）、《草人》（1985）、《夹子救鹿》（1985）、《女娲补天》（1985）、《鱼童》（1988）、《不射之射》（1988）等；此外随着电视行业的兴起，电视动画片、动画系列片的名作也纷纷问世，如《葫芦兄弟》（1987）、《邋遢大王历险记》（1987）、《黑猫警长》（1984～1987）、《阿凡提的故事》（1981～1988）等。在动画片的题材和内容上也有了更多发展，出现多部内容深刻、讽喻尖锐、针砭时弊的艺术动画片，如《三个和尚》（1980）、《超级肥皂》、《新装的门铃》（1986）、《牛冤》（1989）等，对纠正“动画片即儿童片”的偏见，扩大动画片的受众群体，具有重要意义；同时，中国动画片的社会影响和国际声誉也大幅度跃升，赢得了广泛的赞誉。但进入1990年之后，随着行业体制和市场的变化，加上海外引进作品的冲击，动画制作机构逐渐没落，技术人才大量流失。老一代名家如万籁鸣、阿达等人也逐渐逝世，中国动画的辉煌到此为止，至今未能恢复元气。

中国漫画（连环画）领域的辉煌相比动画行业来说一点也不逊色。现代中国连环画源于上世纪初的上海。1884年（光绪十年）创刊的石印画报《点石斋画报》，是《申报》的副刊，十四年中印有很多连环图画。1908年上海文益书局出版了朱芝轩编绘的《三国志》，200多幅。1916年《潮报》将连环图画装订成册，为小人书的源头。1924年亚光书局出版了朱润斋《天宝图》，轰动国内外。1927年，世界书局请陈丹旭画了部《连环图画三国志》，这是“连环画”一词的正式起源。此后接连出版了《连环图画封神榜》《连环图画岳飞传》《连环图画水浒》《连环图画西游记》等，但影响不大。这一时段的中国连环画作品主要以底层娱乐为主，题材上偏向传统话本的改编，有不少诲淫诲盗的内容，因此影响最大的《金瓶梅画传》《西厢记画本》上不了大雅之堂，不过也培育了一批人才。抗战胜利后，上海连环画界形成了4个派别，为首的是四大名家——赵宏





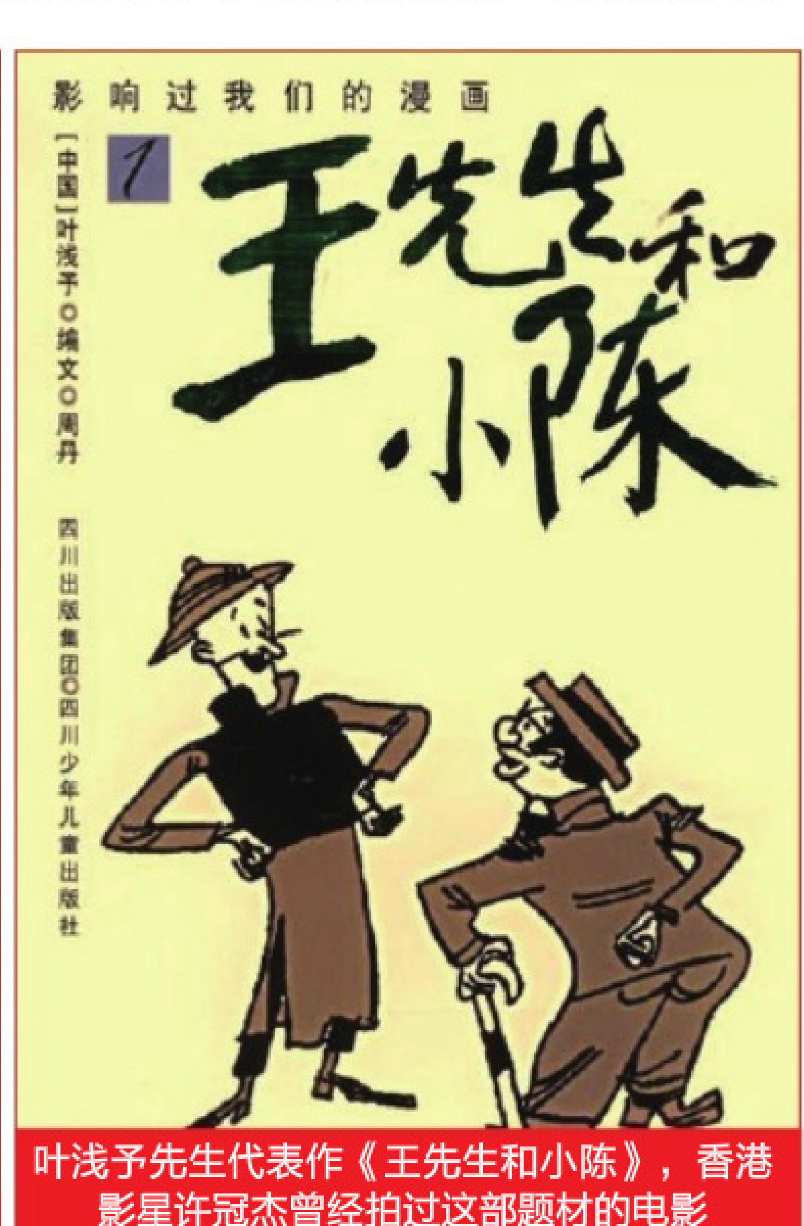
**左图：**早期中国连环画代表作品，如今是稀世珍品
**中图：**赵宏本和钱笑呆合作的传世名作《西游记》连环画，是很多人心目中经典的形象
**右图：**钱笑呆作品《穆桂英》

本、沈曼云、钱笑呆、陈光镒，沈曼云走的是滑稽路线，代表作品有《见色不迷真君子》《东北三怪》《英雄讨苦吃》等。陈光镒同样以滑稽搞笑为风格，代表作《真假猴王》。赵宏本和钱笑呆对后人的影响更大一些，赵宏本生于苏北，长在天津，转战上海，拜入闸北一家漫画行，8年出师，逐渐成为当时连环画界头号畅销画家。40年代，他做了几件大事：一是配合地下党创作品位高的作品，如《嘉定三屠》《戚继光》《张巡殉国》《海国英雄（郑成功）》《雷雨》等，二是成立中国连环画界第一个行业组织——连环画人联谊会，并担任会长。三是以画家身份自办连环书店，确保售书品味。刚解放的1950年，又成立了上海连环画作者联谊会，并当选理事长。此外赵宏本一生共创作出版了三百多部连环画，“猴画”是其一绝。他的首要代表作，就是和钱笑呆合作完成的110幅工笔连环画本《孙悟空三打白骨精》。该作品于1963年获得第一届全国连环画品评奖的一等奖，后在《人民中国》杂志连载，并被译成英、日、德、法等语言对外发行；另一部传世巨作，则是七米长卷《水浒一百零八将》，该作品在文革期间被禁，直到1998年才重现人世。国画大师刘海粟以“曲尽其妙”而赞之，程十发则以“……今宏本画师以白描水浒人物全像为画坛之盛举……”而叹之，朱屺瞻、谢稚柳、唐云、姚雪垠等大师们观之都爱不释手，欣然题款。凭借以上成就，赵宏本被公认作“连环画界祖师爷”。钱笑呆的艺术水平也很高，其代表作《田螺姑娘》、《杨家将》都是经典。

除了这四大名家之外，中国连环画行业还有诸多名家，第一当然要数丰子恺，他原名丰润，是中国现代画家、散文家、美术教育家、音乐教育家、漫画家和翻译家，新文化运动的启蒙者之一。一生出版的著作达一百八十多部。他是李叔同（弘一大师）和夏丏尊的弟子。1921年东渡日本学习绘画、音乐和外语，回国后从事美术、音乐教学。1924年，文艺刊物《我们的七月》4月号首次发表了他的画作《人散后，一钩新月天如水》，后来又陆续发表他的作品，并冠以“漫画”的题头。自此中国才开始有“漫画”这一名称。丰子恺的作品以单幅居多，也有连环画作品。他的作品线条古拙，充满童趣，而且很多作品不画人物的面部五官，但一样生动，因此有“丰子恺画画不要脸”的笑谈。另一个不容忽视的大家是自修绘画成才、原名叶纶绮的叶浅予，他1928年任上海漫画社编辑，开始漫画创作，1929年开始创作漫画，后集成《王先生别传》和《小陈留京外史》，“王先生”成为中国漫画史上的经典。此外还有张光宇、张仃、王叔晖等名家也值得一提：张光宇在建国前就已经声名卓著，称得上是现代中国装饰艺术的奠基者。他当过编辑，创办过十几种刊物。画漫画，雕木刻，画国画，创作水彩、油画、壁画，从事服装设计、海报设计、装帧设计、家具设计、舞台美术与电影动画设计，还做过火花、邮票设计，是量产式的全能选手。上世纪20年代至40年代，他的漫画一路追击时政，揭露腐败，后来汇编成《光宇讽刺画集》。解放后，他历任中央美院、中央工艺美院教授，当选中国美术家协会理事，1964年逝世。对于我们这一代来说，最



丰子恺作品

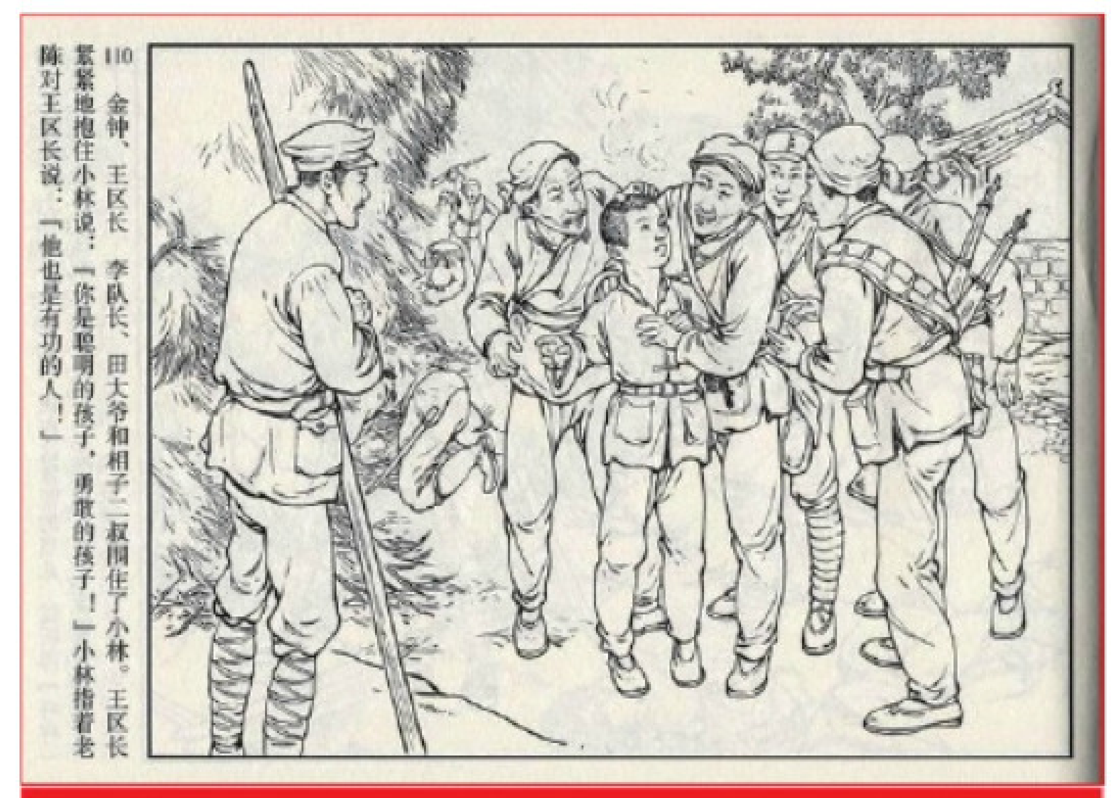


叶浅予先生代表作《王先生和小陈》，香港影星许冠杰曾经拍过这部题材的电影

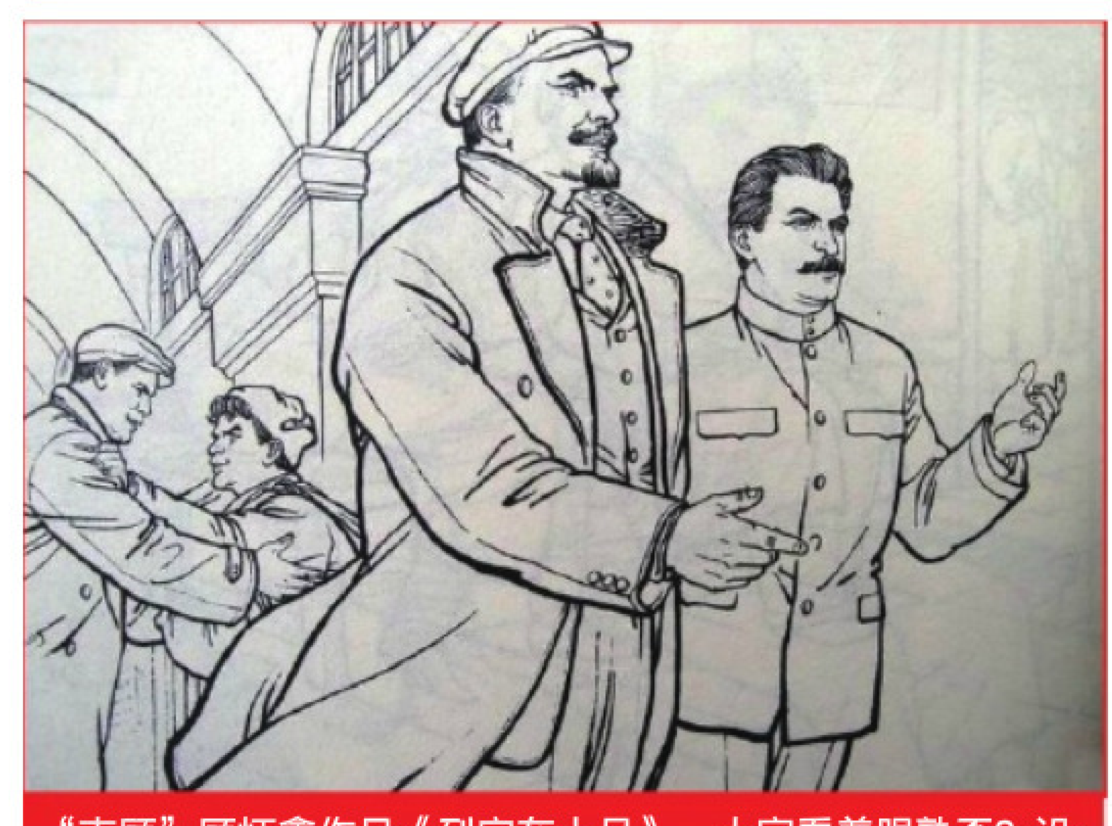
亲近的作品要数《大闹天宫》，在这部万氏三兄弟执导的传世名作中，就是张光宇担任造型设计。在张光宇的学生张仃眼中，张光宇是可以和齐白石、黄宾虹等量齐观的大师。他认为中国现代美术过于偏爱国画、油画等庙堂之上的画家，对漫画、插画、装饰画没有足够的重视。张光宇作为早期的集大成者，理应得到更高的评价。张仃来头也不小——中华人民共和国国徽的设计者、动画巨制《哪吒闹海》的造型设计者。王叔晖是中国连环画领域少有的女大家，工笔重彩人物堪称一绝，主要描绘古代仕女。自幼喜欢绘画，15岁入中国画学研究会，18岁就卖画谋生，先后师从吴镜汀、徐燕荪、吴光宇等名家，画风尤受仇英、陈老莲的影响，终成一代宗师，前辈云“闺香中近百年无此笔墨”。主要作品有连环画《孔雀东南飞》《梁山伯与祝英台》《生死牌》《杨门女将》《西厢记》等。

此外，建国后的中国连环画界还有“南顾北刘”一说，指的是两大代表人物。“南顾”指的是顾炳鑫，其成名作是发表于上世纪50年代的铅笔素描《渡江侦察记》。这是中国连史上著名的两部素描作品之一，获全国第一届连环画评奖绘画二等奖。据说后来的同名电影就是以这部连环画作为分镜图板。顾炳鑫在绘画技巧方面做过广泛的探索，开辟了连环画创作手法多样化的道路。除了铅笔素描之外，他还有钢笔画作品《蓝壁毯》、毛笔单线白描作品《江姐》、水墨画作品《英雄小八路》。其高峰作品为1970年代的白描作品《列宁在一九一八》《列宁在十月》。而“北刘”说的是天津八大家之一的十城刘家的后裔、画家刘奎龄的儿子——刘继卣。这位不但是我国连环画史上泰山北斗级的人物，而且也是国画家中的巨擘。《荣宝斋画谱》现代卷128册中有五册是刘继卣的画，和他并列享有五册尊荣的画家仅有齐白石一位，可见其地位之高。刘继卣少时即显露出极高的天分，除受父亲影响之外，先后师从油画家刘凤虎和国画家刘子久，17岁时就开始卖画，27岁举办个人画展，蜚声津京。上世纪50年代初期，他创作了连环画册《鸡毛信》，轰动美术界，荣获53年中国保卫儿童委员会儿童作品一等奖。除了这两人之外，尚有庞邦本、吴冠英（奥运福娃首席设计者）等连环画名家，限于篇幅，在此不提。


王叔晖作品《西厢记》，其精美典雅不让昆曲，即使现在的“青春版”也不敢说超越



“北刘”刘继卣作品《鸡毛信》，至今记得主人公叫海娃


“南顾”顾炳鑫作品《列宁在十月》，大家看着眼熟否？没错，中学英语课本上列宁和哨兵那几幅画也是他描的

但在这些名家之后，连环画在中国的影响逐渐式微，除了市场需求发生变化，老一代丹青名家逐渐退场，新一代作者青黄不接之外，还有个一直被人忽视的原因就是从上世纪80年代末逐渐兴起的盗版。这让以作者和出版社都难以为继，毕竟在市场经济环境下，大家都要吃饭，连环画创作艰辛漫长不说，再加上卖不动，就谁都不愿意干了。当然连环画的衰落并不那么简单，从深层次来说，这与文革期间美术教育被打断有很密切的联系。我们可以看到，以上提到的连环画名家不但画得了“小人书”，也同样是国画、油画圣手，丹青长卷都是传世之作。而上世纪90年代之后的连环画（漫画）作者，美术素养远远不及，人才的断层让这一行业从根基上被动摇了，连普通的艺术表现都难以保证，更别说延续从前的辉煌。

于是，从上世纪90年代开始，中国动漫行业就只剩下了叹息声。

## 中国动漫为什么长不大

谈及中国动漫行业的现状，可以用一个词来概括：“长不大”。这个词既可以理解为市场份额持续低迷，也可以理解为创作者以青少年为主，还有一个含义就是作品内容始终保持低龄向，偏幼稚化。对于这一问题，曾经就职于人民美术出版社，现负责动漫行业投资创作，在业内打拼多年的冯志坤对本刊记者谈了他对于这个问题的看法：

首先说市场的问题。国产作品面对海外作品竞争一直居于下风，一方面的原因是人才断层、市场回报率低等原因，但另一个重要原因是制作体制上一直没有形成“原创”所应有的机制。中国动画和漫画过去非常辉煌，涌现出大量经典

作品。但我们可以看到，以往的作品，无论是动画还是连环画，都是以改编为主，民间故事、文学名著是最主要的故事来源，虽然说情节的画面表现也是很重要的创作，但从根本上来说，一直没有一个成型的“故事脚本”分工。从前的上海美术电影制片厂有专门的故事创作人员，可惜这一机制并没有得到有效发扬和继承。因此在脱离名著文学和民间故事的改编之后，中国动漫创作上“文本”的瓶颈就暴露出来了。动漫创作者往往又要负责绘制，又要操心故事情节，加上原本动漫创作的报酬就不高，导致这一问题就更突出：如果要安排专门的故事策划，则整个团队的报酬平均下来更少；如果不要，则创作者的精力又容易被故事所牵扯分散，不容易制作出精品。时至今日，“文本”或者说“剧本”这一问题至今困扰着中国动漫行业（其实也困扰电影行业）。

另一个难解的症结是发行的问题。中国动漫行业虽然历史上很辉煌，但建国前的市场发行机制在建国后基本没有得到继承，早年的市场竞争机制被转变为计划经济生产。这种模式不能说完全不好，至少保证了一个创作的基本条件，让创作者可以专心于制作而不操心发行问题；但当整个社会的经济环境发生变化之后，动漫行业这种只操心画不操心卖的弱点就暴露无遗，加上整个行业转制慢，以及当时肆虐的盗版问题，错过了1990年代末那一段最好的时间，整个创作和发行的链条就此被打垮。动画方面不得不依赖于广告设计创作，仰电视台的鼻息度日，连环画（漫画）则被日本盗版作品完全淹没，目前基本没有成规模的创作团体。1990年代初深圳金虹曾经尝试在制作和发行方面闯出一条市场新路，当时颜开的《雪椰》也有不小的影响，但最终还是没挺过来，可惜了当时姚非拉、颜开等一批好作者。如今盗版问题略微好了一些，互联网也给了动漫更多的机会，只是在发行上还是缺乏有实力的机构，过去是看电视台的脸色，如今是看大网站的脸色过日子，漫画基本属于自娱自乐，动画作者基本转向更红火更有钱赚的网络游戏行业。

最后一个广为大家所诟病的问题是中国动漫“低龄化”，这个问题算是历史遗留。因为在建国后动画和连环画创作基本都归于少儿和美术出版机构，所谓分工明确。这么一来把以往针对成人进行创作的名家都给限制住了。虽然《大闹天宫》《哪吒闹海》这样的作品其实是老少皆宜的全年龄向作品，但其他大多数作品都是针对低龄的青少年创作，不能说不好看，但情节太简单。等市场一放开，海外作品一进来，在情节和画面的刺激程度来说，国产作品就远远不及了，所以当时国产作品很快就被淹没。最要命的是，这个问题虽然大家都意识到了，但还改不了，因为在动漫创作领域，针对儿童创作的低龄化作品还是市场回报最好的。我们都知道，中国父母未必舍得给自己花钱，但给孩子花钱还是比较大方。本来市场就难，仅仅这么一个饭碗，谁还敢扔。说实话这么多年做动漫，大家基本就靠着10岁以下的孩子挣钱了。结果这么多年积累下来，中国动漫的“小儿科”顽症就此形成，想长大都不行，其实也不敢长大。所以现在我们的动漫作品能拿的出手的还是《秦时明月》《喜洋洋和灰太狼》《蓝猫淘气三千问》这样的作品，给成年人看的、有思想深度的作品几乎为零。不过从另一个角度来说，给儿童创作作品比较简单，也不容易踩到雷。当年引进的《变形金刚》被停播一事其实对国产动漫行业来说是个警告，“少碰打斗、少碰民族、少碰男女”几乎成为大家的共识，这种条件下，你想不创作儿童向作品都不行。你看喜羊羊，里面最多的暴力就是红太郎的平底锅了，多温良恭谦让。

此外，还有一个比较敏感，但不得不提的一个问题，就是如今诸多针对动漫游戏的“文化创意产业园区”。虽然从表面上看如何如何好，但其中的政策优惠往往落不到实处。其实很多时候这种创意产业园区就成了糊弄人或者骗钱的一个渠道。《戚继光英雄传》就是一个值得分析的例子。这片子的制作费到底是多少我们不知道，但从市场角度来说，此等质量的作品花费100万也就足矣，更不要说1200万。更加夸张的事情业内很多，就是拿个项目，要政府的拨款或者津贴，然后随便做一个垃圾片子糊弄小孩，反正有政府方面保证发行。必须要说，这还算是“有良心”的企业，他们没有把公司所在的地皮拿去开发房地产，而是好歹做了一个作品出来，这已经很对得起中国动漫行业了，好歹有作品啊。

在采访的最后，冯志坤表示：所以面对以上的这些问题，大家除了等，没有别的解决办法。底层是用尽各种招数了，如果整个行业制度不发生变化，现状也不会得到什么有效的改变。



《喜羊羊与灰太狼》算是近年来国产动画片中为数不多还算拿得出手的作品，但要说指望靠这个改变业界现状嘛……


如今生命力依然不逊当年的《变形金刚》是个极为优秀的产业化示例——动画与漫画所蕴含的不仅仅是艺术价值，在纯粹的商业化领域同样可以大有建树




THE TIME IS NOW!

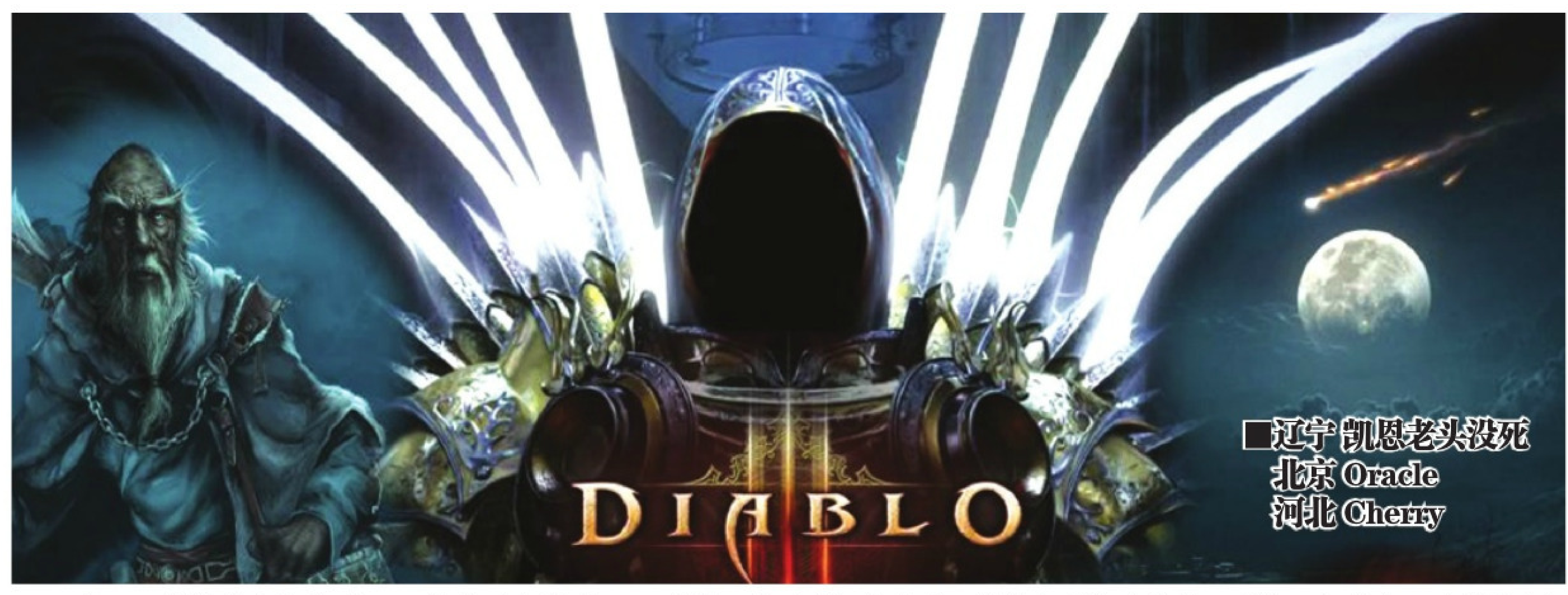
# 开启“暗黑”之门 走向“暗黑”之路

■策划 本刊编辑部

对于大多数读者朋友来说，《暗黑破坏神Ⅲ》肯定是这个暑假不容错过的热门游戏。但是，要想顺利获取开启“暗黑3”之门的钥匙并非易事，即便踏上了“暗黑3”的冒险征程，也会有更多复杂的挑战埋伏在道路的前方。面对这些问题，本期“特别策划”就来为大家逐一破解。

## 导读

# 载我暗黑之路
# “暗黑3”的硬件需求




■辽宁 凯恩老头没死
北京 Oracle
河北 Cherry

从2000年的“暗黑2”到2012年的“暗黑3”，12年间一代玩家翘首企盼，梦想今天终于成真。开售24小时内，《暗黑破坏神3》就卖出了超过350万份，缔造了PC游戏的最快销售记录。老男孩们对“大菠萝”表现出了惊人的热情，他们不仅喜爱游戏的品质，更从游戏中找寻过去的纯真与热情。感动过后，随之而来的也有怀疑与批评，一些玩家不满“暗黑3”图形上的表现，讥讽它的贴图品质、光影效果，以及永远无法抬头看天的固定视角……“画面不可以更好了吗？”“为什么不用DirectX 11？”带着这些疑问，我们在下面的文章中试图猜测暴雪的意图，推测为何“暗黑3”的画面是现在看到样子。

## 10年后依然很美？——“暗黑3”在图形技术上的抉择

### 一、暗黑2，北方暴雪，DirectX 9C

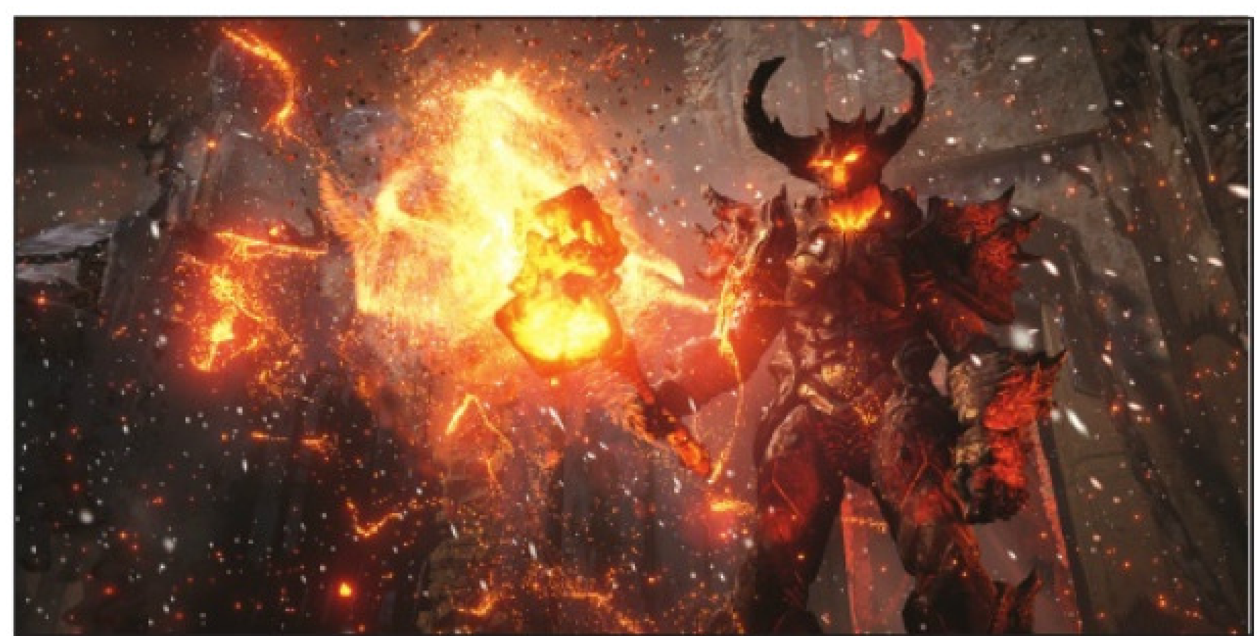
“暴雪”（Blizzard）在玩家心中有着无可替代的位置，它是一家以游戏性闻名的公司，出品的游戏都有很长的生命期。尽管有特供自家使用的游戏引擎，可若是单从3D图形技术上评价，暴雪的造诣还不够深，至今无法与许多知名公司比肩。目前世界顶级的游戏引擎中，无一例外都会支持最新的DirectX，包括DICE的“Frostbite Engine”（寒霜引擎）、Crytek的“CryENGINE”、EPIC的“UnrealEd”（虚幻引擎）……它们都能渲染出以假乱真的画面，拥有惊人的Shader特效，轻松发挥出当前顶级硬件的实力，利用大量运算为玩家创造了一个高度仿真的游戏世界。



如果所有游戏都有图中Frostbite Engine的这种画面……



CryENGINE追求更真实的光照效果



UnrealEd 4 Demo中有大量实时的动态光源与火焰，就连GeForce GTX 680也有点吃不消

令人难以理解的是，"暗黑3"的开发时间超过10年，在这段足以改变行业命运的时间里，为什么暴雪没研究出一个紧跟潮流的图像引擎呢？想弄清其中的来龙去脉，我们先要回顾一下过去：

1996年暴雪推出了《暗黑破坏神》，2000年的《暗黑破坏神Ⅱ》大卖特卖，次年的资料片"毁灭之王"更是让玩家彻底爱上了该系列。技术方面，"暗黑2"延续其2D引擎的优势，用贴图巧妙地弥补了单调重复的场景，美工人员实现了炫丽的魔法效果，更使天气、阴影、光照等显得十分自然。精致的贴图，阴暗的哥特风格……"暗黑2"的画面在当时看起来一点也不落后，而且比绝大多数游戏要漂亮，暴雪的美工水平令玩家赞不绝口。不过此时2D技术已显现出了它的疲态，人们把关注点转向3D图形，PC游戏玩家都以拥有一块GeForce 4 Ti级别的显卡而自豪。



1996年的《暗黑破坏神》，画面在当时可以用精美来形容

不料就在人们期待"3D暗黑"时，负责该项目的"北方暴雪"与总公司闹翻了，在随后的2003年，"四巨头"埃里克·斯卡福（Erich Schaefer，北方暴雪首席设计师）、马克思·谢尔菲（Max Schaefer，北方暴雪首席美工）、大卫·布雷维克（David Brevik，北方暴雪总裁），比尔·罗普耳（Bill Roper，暴雪副总裁）宣布离职。随后，另外8名暗黑制作团队中的精英也跟着他们离开了。2005年8月1日，北方暴雪关闭，等于宣判"暗黑3"项目彻底停滞。据离职后的员工爆料，"暗黑3"当时已具雏形，实现了由2D到3D的转型，原定剧情是从地狱一直杀到天堂，可惜的是我们最终也没有玩到。


"暗黑2"将游戏带入了另一个更高的层次——艺术



2002年发行的3D游戏《侠盗猎车手3》轰动了游戏界，你认为它的画面与"暗黑2"比起来哪个更好？

虽然遭到重创，但暴雪从没忘记暗黑系列的价值，之前负责"暗黑3"的程序员杰森·里杰尔（Jason Regier）调任总部，他在北方暴雪任职时为"暗黑3"开发的3D引擎非常有价值，于是公司重新组织人手，命他为主程序员继续开发，一切几乎从零做起。由此可见，"北方暴雪"的变故极大地阻碍了"暗黑3"项目的进程，人才大量流失使项目在多年间几乎没有进展，游戏引擎也停留在了"最先进"的DirectX 9C时代。我们今天玩到的"暗黑3"不是个潜心研究了10来年的作品，它更像是一个用旧引擎开发，中途团队解散，最后又换了另外一批人代为完成的作品。

时间不会等待任何人，2006年时已是DirectX 10的时代，GPU的统一渲染架构首次出现在公众视野，更真实的图像技术不断应用在游戏中。尤其是2007年的《孤岛危机》大量利用Shader Model 4.0带来的新特性，使光影、


据称是"北方暴雪"设计的"暗黑3"

水面、爆炸场景更加逼真，而且暴雪离职员工另起炉灶的作品《地狱之门——伦敦》也用到了DirectX 10的新技术。那么，这时的暴雪又在想些什么呢？为什么不迎头赶上？



杰森·里杰尔是创造并完善"暗黑3"3D引擎的最大功臣

就算用上了DirectX 10，《地狱之门——伦敦》最后还是没能成功

相信在决定发布"暗黑3"前，暴雪一定也讨论过是否应该使游戏符合最新DirectX标准。结果很显然，一来可能由于制作紧迫，继续"跳票"变得无法接受，二来金融危机爆发，暴雪不得不考虑修改引擎所要负担的代价。不仅是暴雪，其他游戏公司同样由于金融危机，不约而同地在技术上趋于保守，他们不愿使用最新的3D技术，以免受众群体变小影响游戏销量。

我们可以想像，一家游戏公司如果只开发纯DirectX 10游戏，那么只会将大量PC用户和全部主机用户拒之门外，最终走向倒闭的道路。相反，开发一款DirectX 9C游戏既可以从PC用户身上赚钱，又会有大量PS3、Xbox360用户慷慨购买，经济利益与最新技术相比，追求金钱无疑更实在。



为何不用DirectX 11？原因很简单——DirectX 9C足够了，玩家买账就行

给人印象深刻的是，这段时间打着DirectX 10旗号的游戏，无一例外地都提供了DirectX 9C版本，而它们本质上都是DirectX 9C游戏，只不过加上了少量DirectX 10特效而已。游戏行业的保守，导致DirectX 10乃至今天的DirectX 11依旧被人冤枉，称它们"没用""废柴""效果不明显"……暴雪是家聪明的公司，他们懂得早早地为"暗黑3"造势，清楚PC单机游戏市场的低迷，他们手握一套已经成熟的DirectX 9C级别引擎，深切明白只要用好它，就算画面不能惊世骇俗，也足以与其他游戏处在同一水平。



DirectX 9C是DirectX发展过程中的里程碑，解决了过去版本中遗留的弊病，游戏画面经常令人眼前一亮



"暗黑3"使用DirectX 9C还可降低向主机移植的难度，暴雪必定早有打算

## 二、"暗黑3"，遗憾之美

2008年，我们第一眼看到了官方公布的"暗黑3"游戏截图，你还记得当时的感受吗？是不是觉得很一般？如果只看一张截图，你几乎会认定这个游戏没有任何前途，甚至许多韩国网游都会比它更吸引眼球。不过借用某位"暗黑3"玩家的话说：

"游戏画面看起来不太好，可玩起来又感觉特别舒服，画面很美！"这听起来似乎难以置信，但事实确实如此，暴雪为了让游戏变得出类拔萃，选择了"双管齐下"的方法，他们一方面让游戏具有艺术气息，不同场景的色调安排颇有讲究，人物与环境的搭配也十分精巧，给人一种"油画般"的视觉效果；另一方面为了保证战斗画面流畅，降低硬件配置吸引大多数人来玩，暴雪拒绝了暴力堆叠特效，对引擎的使用十分"小气"。下面我们就从几个重要方面，来看"暗黑3"如何让集显也能流畅地运行，画面为什么很漂亮。

### 1.建模不精细?

任何游戏，绘制画面时都要经过数道工序，包括生成模型、顶点转换、像素着色、光栅化……每道工序都需要耗费硬件资源，特别对GPU要求最高，而且其中任何一项负载过重，游戏画面都会变得不流畅。关于"暗黑3"，常见的抱怨之一是"建模不够精细""棱角太多"。于是有人说，这是"暗黑3"赶工的结果，但如果换个角度思考，你会发现随着游戏进行，当场景越来越复杂、同屏怪物数量越来越多时，如果对显卡3D性能要求太高，GPU的几何处理工作会变得异常困难，后续的光栅化过程自然随之艰辛，当GPU无法实现每秒渲染24帧时，我们就会觉得游戏画面不流畅甚至变成了"幻灯片"了。其实，《魔兽世界》《星际争霸Ⅱ》中就有类似问题，当大量玩家身处主城时，或者进行200人大战时，游戏的帧数定会大大下降，低端显卡根本无法提供流畅的体验。

因此，为了吸引低配置玩家，暴雪在"暗黑3"中刻意降低了环境的模型复杂度，你会发现地形是由大量工整的"正方形"组成，小酒桶也不是很圆……但精简是有限度的，它不会破坏游戏的风格，不至于让你看到画面觉得厌恶。模型上的精简还可以用材质来弥补，游戏中砖墙上的裂缝都是由美工的杰作，不会额外增加GPU负荷，在恰当的场景下也会非常漂亮。大胆精简建模之下，"暗黑3"不再需要强大的CPU/GPU，支持的显卡列表里你会找到"ATI Mobility Radeon HD 2400"等老家伙，"GeForce GT 240"竟然可以进入"流畅"的队伍。



人物建模的确不算精细



激烈交战中，同屏幕模型越多帧数越低

### 2.物理效果有真有假



游戏场景中仅有少部分可以破坏，暴雪的物理引擎更主要的任务是烘托气氛，让你更有战斗欲望



更高级的物理引擎中会使用曲面细分+位移贴图实现更真实的破坏效果

“暗黑3”的物理效果很会讨好玩家，一锤砸在羊头人身上，它的身体有可能腾空飞起，结结实实地撞在墙壁上……物理引擎损耗的性能不大，带来的表现力又格外出色。“暗黑3”让物理引擎成为游戏的点睛之笔，它提供了可破坏的环境，包括各式各样的瓶瓶罐罐、墙壁、吊灯，以及多种碰撞效果。值得其他游戏学习的是，开发小组从没乱用物理效果，甚至一些看起来是由物理引擎实现的效果，实际上是靠贴图完成的，例如翻转死去士兵尸骸时产生的动作，墙壁倒塌的过程等通常是由贴图实现的。

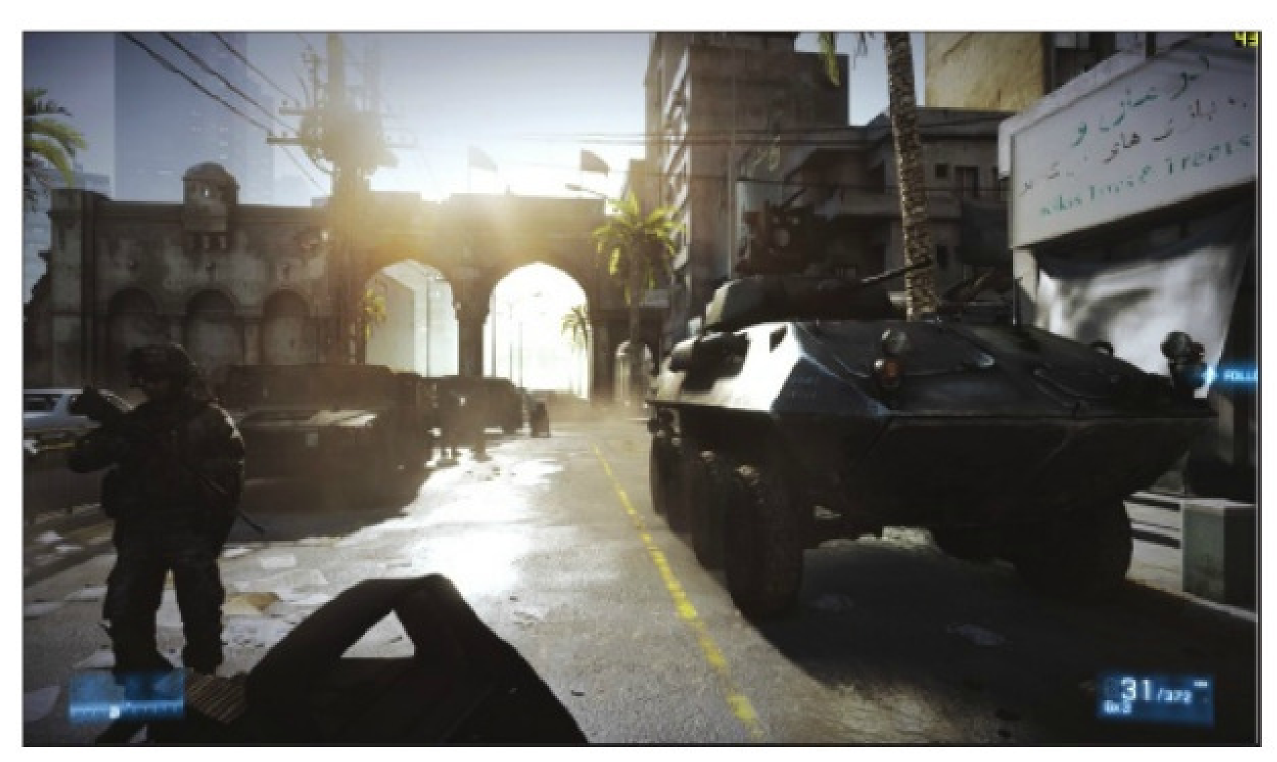
真实物理效果混合固定动画，“暗黑3”在性能与画面表现力上做到了平衡，从游戏发售至今，我们很少见到有人抱怨“暗黑3”的物理效果，想来就是因它不仅节约硬件性能，而且还让玩家真假难辨。

### 3.不被阴影拖入泥沼

阴影是“暗黑3”中运用最广泛的特效，如果你完全关闭阴影效果，整个游戏就会变得无比糟糕。开启最高效果时，游戏的阴影效果令人满意，至少不会像许多网游那样只是黑漆漆的一团，或边缘如刀刻一般棱角分明。游戏中阴影边缘给人的感觉十分柔软，形状还会随着光源位置的发生而变化。

“阴影”和“光线”有着密不可分的关系，由于自然界中反射、漫反射的存在，实际的发光源非常之多，产生出的阴影也是千姿百态。但虚拟的游戏世界不同，不管是光线还是阴影，其本体不过是符合数学关系的代码，几乎不可能模拟出真实世界的复杂条件。3D游戏发展史上，《DOOM Ⅲ》中使用了“Shadow Volume”，第一次让阴影随着光源的移动而移动，之后《细胞分裂5》等游戏中使用了更先进的“Soft Shadow”，从此阴影边缘变得柔和，与现实更为接近。不久之前，CryEngine 2中创新应用了SSAO（Screen-Space Ambient Occlusion），通过计算改变视野内所有像素的颜色，模拟出全局光照的效果，复杂程度远超以往，但是……

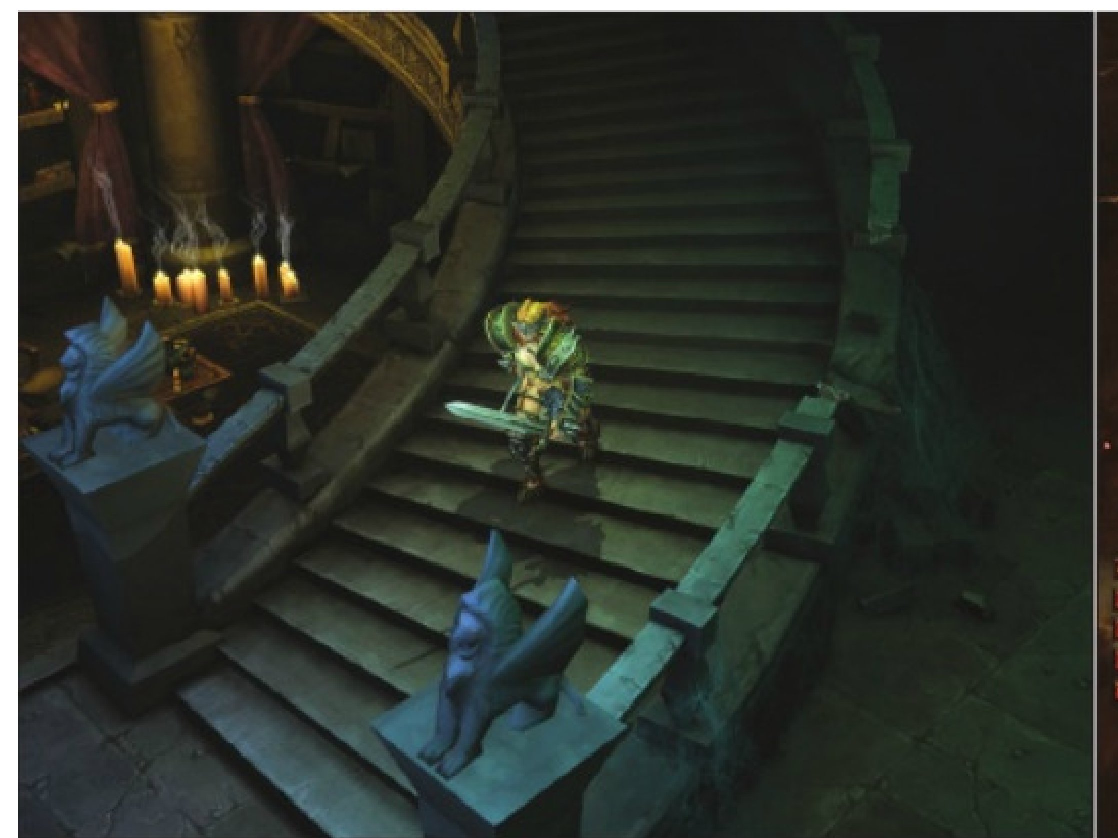

“暗黑3”中常常出现错误的阴影效果，如图中地下室入口处悬挂的吊灯，其光线并未正确影响人物的影子

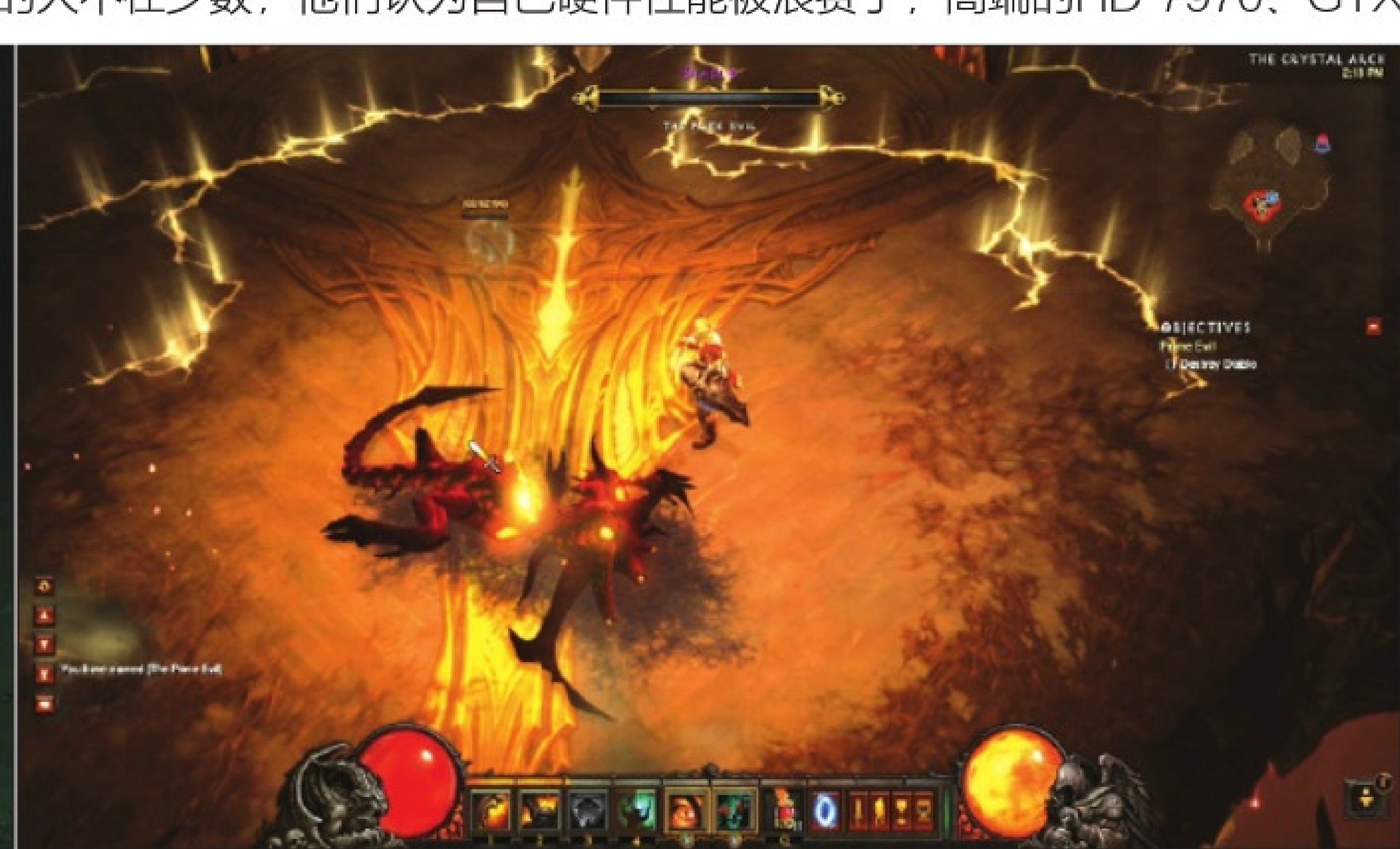

SSAO应用在《战地3》中产生的惊艳效果

计算机中的光照意味着计算，计算则意味着增加硬件负荷，每当人们尝试在游戏中模拟真实光影，带来的结果都是硬件需求大增，特别是会增加流处理器的负担。有经验的玩家都知道，在DirectX 10/11大作中，适当降低阴影质量可以大幅提高帧数，让中低端显卡能流畅运行——看似不起眼的阴影给硬件带来的巨大负担，正是模拟现实付出的沉痛代价。“暗黑3”对阴影的使用非常保守，不少媒体测试中发现，该游戏中只使用了传统的多重alpha贴图，再以半透明阴影逐层渐变方式柔化边缘，该效果只需使用显卡的纹理单元和光栅单元，DirectX 9C时代的显卡也能轻松应对。

### 4.遗憾：贴图材质与反锯齿

“暗黑3”将大量特效花在了魔法效果上，通过不大的性能开销换取极强的视觉冲击力，让低配置玩家不用更换硬件就能流畅游戏。可到了高配置玩家那儿，批评“暗黑3”画质的人不在少数，他们认为自己硬件性能被浪费了，高端的HD 7970、GTX


细微之处的材质质量的确不过关，幸好游戏中我们不总是盯着它们



开启反锯齿对画面提升非常有限

680可以轻松跑出100帧，显卡要么在做无用功，要么出于半空闲状态。

谁也不想让高价购买的硬件处于闲置状态，无奈游戏已经发售，指望暴雪短期内对光照、阴影及其他涉及图像引擎的效果下手不太可能，好在贴图材质与反锯齿只用小补丁就能解决，也不会影响低配置玩家的体验。目前版本中，高材质仅需512MB显存就能搞定，而近两年独立显卡的显存容量大多可达1GB以上，假如"暗黑3"可以将材质的精细度提升一倍，你就可以看清武器、盔甲的细节，环境中的花花草草也就更漂亮了。关于反锯齿效果，官方说明开启后会让模型边缘更加平滑，不难猜测暴雪使用了传统的MSAA。显卡本有能力使用更复杂的反锯齿效果，只可惜"暗黑3"没有提供。为了弥补遗憾，一些第三方工具出现，比如名为"RadiT"的AA增强工具能提供多种选项，让图像更精细，反锯齿的效率更高。

### 5.总结：3D画面并不是唯一

暴雪是一家卖游戏为生的公司，深谙"游戏性第一"的道理，"暗黑3"拥有庞大又壮丽的故事，出色的美工弥补了图形技术上的不足，并向更多低配置玩家敞开了大门。追求游戏画面的真实性永无止境，相关技术几乎隔两年就会有一次大的改进，今天游戏中实时渲染的画面就要比曾经的CG更真实、更漂亮。按照规律，"写实派"风格的游戏更容易过时，那些保质期长久的游戏无一例外都有独特的艺术风格，它们在真实与艺术之间找到了完美的平衡点，希望"暗黑3"也能够如此，当然我们相信，很多软件也已证明，如果能采用更新的3D技术，我们本可以获得更加真实的游戏感受，但生意就是生意，暴雪首先要考虑的仍是经济利益，除了本公司的，还有低端玩家的利益，我们仍然期望暴雪在今后的更新版本中，能够推出一些针对高端配置的补丁或选项，例如"魔兽世界"的DirectX 11模式。

## 抉择，图像设置细体验

正像前文所述，从另一种个角度来看，"暗黑3"的画面又有自己独特的闪光点，暴雪用尽量低的配置需求实现了贴近游戏画面设定稿的效果，出色的2D美工也不像3D画面技术那样那么容易被时代抛弃。这样的好处是即便玩家配置参差不齐，仍然能在可以接受的帧速下看到比较养眼的画面，且几年之后，这样的画面看上去仍不至于太扎眼。"暗黑3"虽然是一款原生的PC游戏，但将对简单的3D画面，使它和很多以主机为主的跨平台游戏一样，只提供了极少的画面调节选项。下面我们看图说话，来看一看这些仅有的画质选项对游戏性能的影响。

### 本次的测试平台为

**CPU：** Intel酷睿i5-2300@2.8GHz

**显卡：** AMD Radeon HD 5850 1GB

**内存：** 双通道DDR3 1333 4GB

### 1.材质品质

材质品质主要影响贴图质量，由于平时视角较远，很难看清楚这项特效对整体画面的影响。只有按"Z"键将视角拉近，才能看出较明显的差别。

上图是第二幕的两只蜥蜴，左图为低材质品质，右图为高品质。可以看出，左图的蜥蜴贴图质感和精细度都很差，右图则将蜥蜴表皮的花纹与质感很好地表现了出来，形象更加饱满 。至于主角的形象，在拉近视角前提下，仍无明显区别。将图像放大至数倍，方可明显看出材质贴图的区别，但这里并不需要这种"写轮眼"级别的对比。至于是否开启高材质品质，这取决于你的显存大小，在512MB以上显存的支持下，材质品质的高低几乎不会影响到帧速。



材质品质低



材质品质高

### 2.阴影品质

阴影品质对游戏画质的影响较大，同时也会直接关系到帧速。左图是阴影品质关闭的效果，右图是阴影品质设置为"高"的效果。可以看出，左图所有的人物都没有任何阴影，人物看上去仿佛是飘在空中，缺乏"脚踏实地"的感觉。在右图中，人物都有自己的影子，且边缘光滑。除此以外，阴影还有"低"和"一般"两种方案，分别对应"低分辨率地形阴影，圆块单位阴影"和"低分辨率地形阴影，高分辨率单位阴影"。由于玩家的注意力主要集中在角色身上，所以对于机器性能吃紧的玩家，我们推荐将阴影品质开到"一般"，能在帧速与画质间取得较好平衡。



阴影品质关闭　　阴影品质高

### 3.杂物密度

杂物密度对帧速的影响比阴影小，但在一些场景中会对画面效果有较大影响。杂物密度在“暗黑3”里，主要体现在植被密度上。某些场景，比如第二幕的达厄古绿洲，会有大量草地，杂物密度一项的高低会直接影响到这里的画面观感。如左图，是关闭杂物密度的画面，原本齐膝高的杂草全部消失不见，只留下一张表示地表的贴图。右图是将杂物密度开至最高的画面，杂草密集，还有一定的动态效果。此项特效也有4个调节等级，分别对应不同范围、不同密度的杂物分布，过渡平滑，玩家可按需调节。

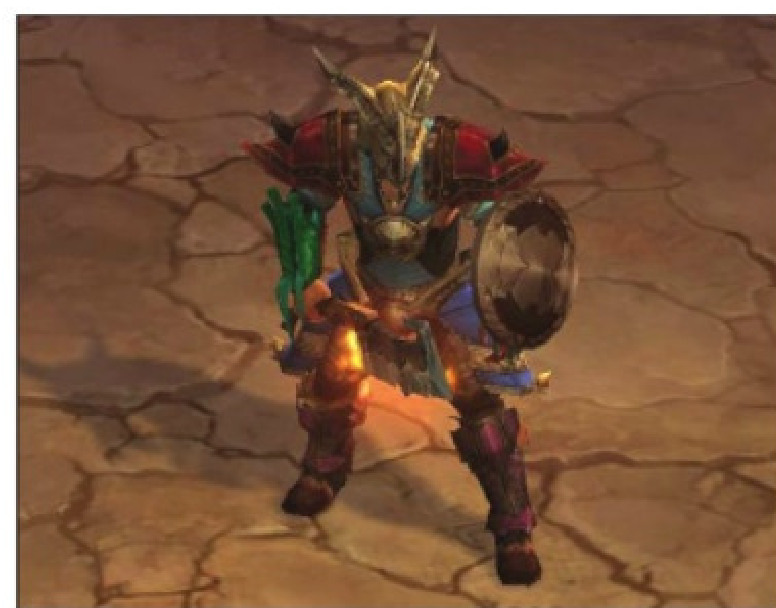


杂物密度关闭　杂物密度高

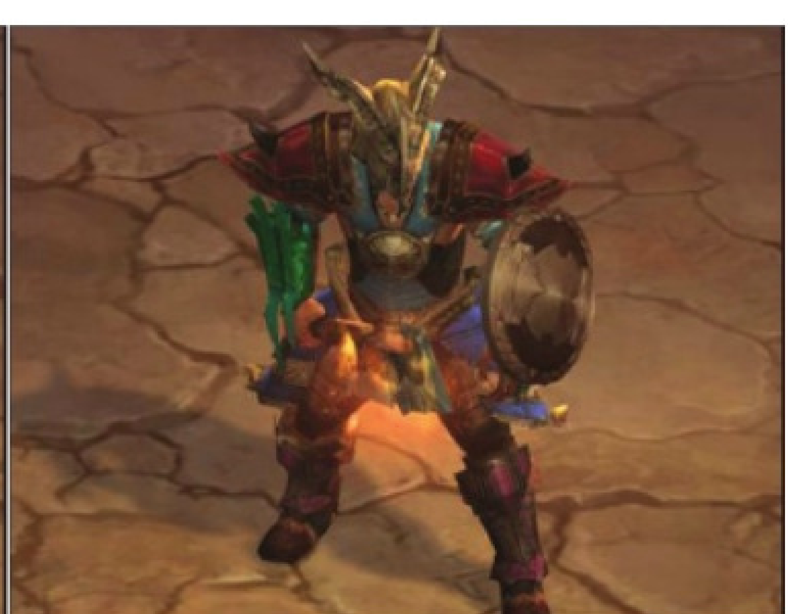


### 4.反锯齿

“暗黑3”并没有像其他游戏那样提供一个量化的抗锯齿效果，如×2或×4。画面设置的反锯齿一项只能开启或关闭。关闭反锯齿后，拉近视角仔细观察，可以看到物体及人物边缘有细微毛刺，开启之后便会变得平滑一些。如果机器性能吃紧，这项特效是最优先关闭的。因为这款游戏的画面主要靠美工，反锯齿效果并不会带来很大的提升，反而会伴随帧速的牺牲。



反锯齿关闭



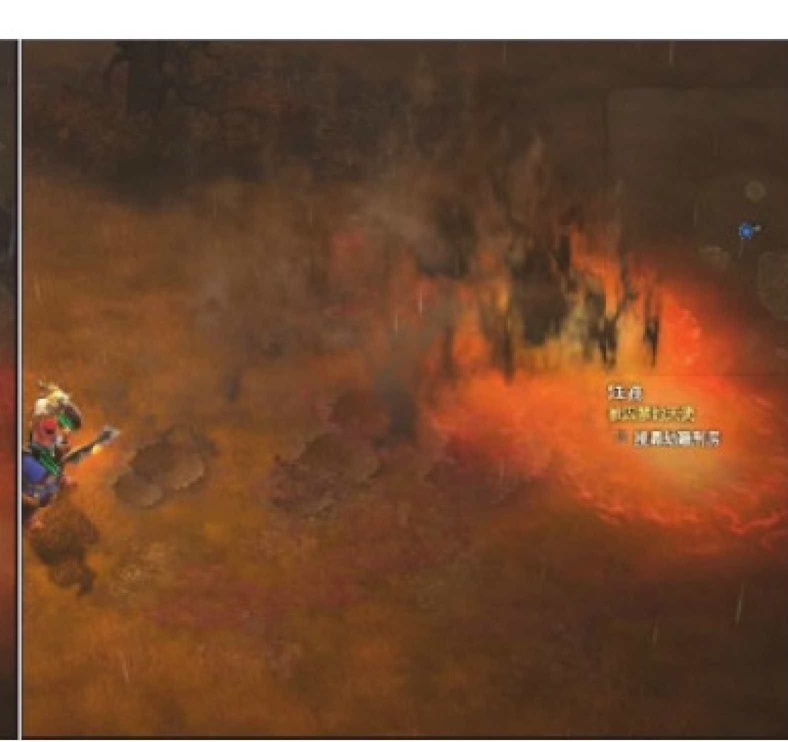
反锯齿开启

### 5.粒子特效

粒子特效在画面设置的名称是“降低特效”，勾选即意味着关闭粒子特效。虽然关闭粒子特效会显著提升帧速，但不到万不得已，这一项是最不建议关闭的。它会直接影响到玩家的游戏体验，关闭之后，玩家会发现原本华丽拉风的技能会失去某些视觉效果。以野蛮人为例，如图所示，在默认设置中，野蛮人的“辟地猛击”技能会在地表砸出数个圆坑，倘若关闭粒子特效，玩家便不会看到此类效果。失去粒子特效的支持后，画面也失去了很多厚重与震撼。



粒子特效关闭



粒子特效开启

### 6.特效全关 VS 特效全开

第二幕的达厄古绿洲是一个很好的测试场景，这里永远处于夜晚，便于测试光源，场景里也不乏大量植被与河流。因此我们进行整体画面测试时，再次选择了这个场景。

从图中我们可以看到，比起特效全关后的画面，特效全开后，地面杂草、人物阴影和水面效果都有较大进步，各种画面元素饱满生动，场景纵深感更强。但需要注意的是，这是建立在拉近视角的前提上的，正常游戏中并不会看到如此大的差别。帧速上的表现也大致相仿，在测试平台上，二者的差别大致就是80帧和100帧的差别，并没有大到立竿见影的程



特效全关



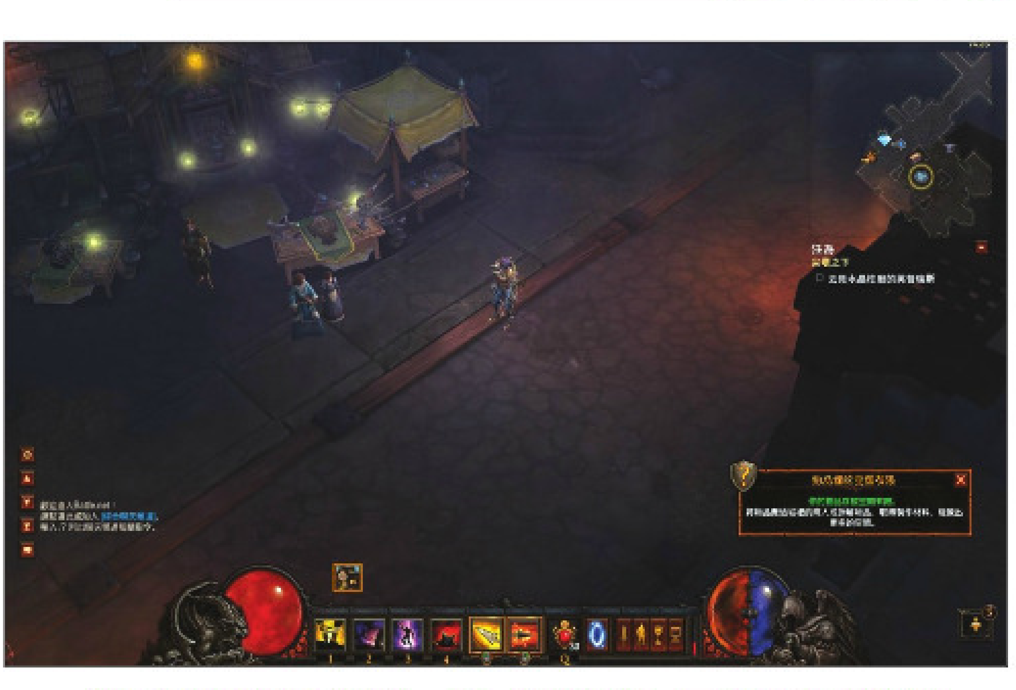
特效全开

度。这也意味着，如果你的机器实在太差，比如5年前的主流配置——就像笔者的另一台老电脑那样，E4500的CPU、8600GT的显卡、2GB的内存——那么无论你怎么调低特效，依然不大可能跑利索，始终只能在20～30帧这个区间徘徊，但将显卡换成9600GT或同级别的HD 3850，结果就大不相同，只能说当年DX10初期的中端显卡实在是太弱了。

### 7.总结

除了上文提到的几项画质选项，大家应该会在画面调节里看到“物理特性”“最高背景帧速”这样的选项。因为“暗黑3”里的物理特性很难用图片直观表现出来，它并不像其他游戏那样，以“破坏”来表现物理效果。“暗黑3”的物理特性主要是模拟物体碰撞与重力作用的真实度。即便关闭物理特性，也只是把效果降低了75%，遵循在物理规则下的物体运动轨迹依然存在。这项运算主要由CPU来执行，目前CPU性能普遍过剩，基本不会对帧速造成影响。

至于“最高背景帧速”，但从字面上可能不太好理解，不过细心的玩家应该已经发现，当窗口化运行游戏时，一旦游戏处于后台，画面就会变得很卡，帧速目测只有个位数，这并不是游戏的执行效率出了什么问题，而正是“最高背景帧速”在发生作用。此举可将游戏在后台运行时的硬件占用率维持在一个较低的水平，方便玩家在聊天和游戏中快速切换。除非你实在看着碍眼，否则维持默认设定不变即可，它不会对实际游戏画面造成任何影响。



5年前的主流配置，跑“暗黑3”只有不到30帧

从整个测试的过程来看，“暗黑3”的画面与帧速基本遵循了“一分帧速一分画面”的正比。那些可以大幅度增加游戏流畅度的选项，对画质的影响也是最大的，反之亦然。不存在像某些游戏开启SSAO，还没看出啥区别，结果帧速突然打了个对折的现象。玩家可以放心按照自己的需求寻找画质与帧速的平衡点，大可不必担心开启某项“得不偿失”的特效。不过话又说回来，对于这样一款配置需求很低的游戏，一块500块钱的显卡就足以应对。如果你实在很难在你的机器上寻找到这样一个平衡点的话，那意味着你大概真的需要升级一下硬件了。

## 不挑食，笔记本平台暗黑3游戏速度实测

暗黑3的3D特效还留在DirecX 9时代，让很多拥有高端配置的用户感到电脑似乎没有用武之地，多少有些失望，但也同时让电脑配置并不高的玩家看到了希望。在前面的画质分析中，我们可以看到暗黑3的很多图形特效尽管会增加游戏乐趣，但对玩家“砍怪”的能力影响并不大，在笔者的朋友中甚至有使用6年前的显卡，将所有特效关闭，并选择“降低特效”选项，在已经光滑得好似玻璃的地面上和好似电线杆的古树旁，照样东奔西跑，战斗不息，且乐此不疲。

朋友那老爷机还能流畅地玩暗黑3，让绝大部分台式机用户可以放心了，不过目前笔记本正成为主流的个人电脑选择，它们运行暗黑3的效果如何呢？我们下面就针对一些典型的笔记本配置进行测试。当然笔者认为适当的特效还是有必要的，相信朋友对我观战时发出的“这是什么玩意儿？”“那又是什么玩意儿？”“这有啥用？看不出来。”的提问也烦得要死了，为了不被笔者这样的观众骚扰，并获得较好的游戏体验，笔者建议大家选择默认或更高画质设置。受到笔记本屏幕分辨率的限制，最高画质的分辨率仅有1366×768，对硬件的需求比常见台式机显示器的1920×1080要低不少。

从实际测试结果我们看以看出，在默认设置的城镇场景（秘密营地）场景中，即使是上一代内置显卡单元，Sandy Bridge核心的HD 3000显卡也可提供接近28fps的帧速，AMD A8-3500M内置的Radeon HD 6650D单显则接近35fps。在战斗场景中，我们只计正在战斗的帧速，无敌人时的帧速其实和城镇场景差别不大，而开始战斗后帧速下降非常明显，两款上一代处理器甚至偶尔会出现10fps以下的情况，但没有出现连续的卡顿。

AMD新一代APU，A10-4600M的Radeon HD 7660G单显或中低端笔记本独显，即使在最高画质下，也可保证大规模战斗中至少30fps左右的帧速。中端笔记本独显Radeon HD 7650M、GeForce GT 640M等，在战斗中更可获得50fps以上的帧速。

在测试中我们也发现，战斗场景的帧速会大幅下降到50%左右，让一些静态场景帧速尚可接受的系统突然变成幻灯片，因此对有经济能力的玩家而言，如有可能的话，还是建议选择配有中端独显的笔记本。另外从三星Q470（处理器酷睿i3-2350M@2.3GHz）与宏碁M3（处理器酷睿i5-2467M@1.6GHz）的对比看，较高端笔记本独显已经游刃有余，处理器在战斗场景中会反而成为性能瓶颈。P

| 项目 | 默认画质（秘密营地） | 默认画质（下水道战斗） | 最高画质（秘密营地） | 最高画质（下水道战斗） |
|---|---|---|---|---|
| 三星Q470（核芯显卡） | 26fps | 14fps | / | / |
| 三星Q470（GeForce GT 650M） | 109fps | 53fps | 100fps | 43fps |
| 戴尔样机（A8-3500M） | 38fps | 20fps | 32fps | 18fps |
| AMD样机（A10-4600M） | 51fps | 26fps | 40fps | 24fps |
| 宏碁M3（GeForce GT 640M） | 107fps | 55fps | 99fps | 52fps |

# 入门有道
# “暗黑3”激活码购买全攻略




■晶合实验室 digmouse

在我动笔写下这篇文章的时候，《暗黑破坏神Ⅲ》（以下简称D3）的首发日刚好过去整整一个月，很多玩家应该尚未淡忘发售当天的喧闹典礼现场与全球玩家的疯狂表现，当然印象更深刻的恐怕会是从5月15日那天流毒至今的各种“3系Boss”。抛开首发阶段的问题不谈，暴雪历经12年打造的经典续作的确在销量上创造了一个神话：首周销量高达630万套，还不包括120万通过《魔兽世界》年卡推广活动获得游戏的玩家。这样一个数字，在PC游戏市场萎靡的今天是难以想象的，甚至在游戏销量远超PC平台的主机上，恐怕也只有《使命召唤》这样的巨兽级作品可以与它比肩。

但令国内广大翘首期盼了12年的“暗黑”系列玩家一如既往深感失望的是，由于种种原因，我们还不能在属于自己的D3服务器上进行游戏，只有远赴彼岸位于我国台湾省或者北美乃至欧洲地区的服务器才能开启奋战的征程。更复杂的问题是，由于现金拍卖行以及全球跨区游戏机制的引入，暴雪在D3的销售/购买政策上做出了一些变化：玩家如果想要购买数字版游戏，就只能通过战网进行订货，支付方式则根据玩家战网账号设置的居住地而各有不同，例如使用北美战网账号的玩家需要通过VISA/Mastercard等国际信用卡进行美元支付，而国内玩家最熟悉的台湾地区战网则和旗下其他游戏的充值/购买方式一样，使用预付费的战网币进行支付。当然，在完成购买之后，不论玩家的战网账号注册地址是北美、欧洲还是亚洲（包括台湾地区和韩国等），都可以在任意地区的游戏服务器上进行游戏，至于现金拍卖行的区域限制更加多一些，不过这点不在本文的讨论范围之内，暂时不再多说。

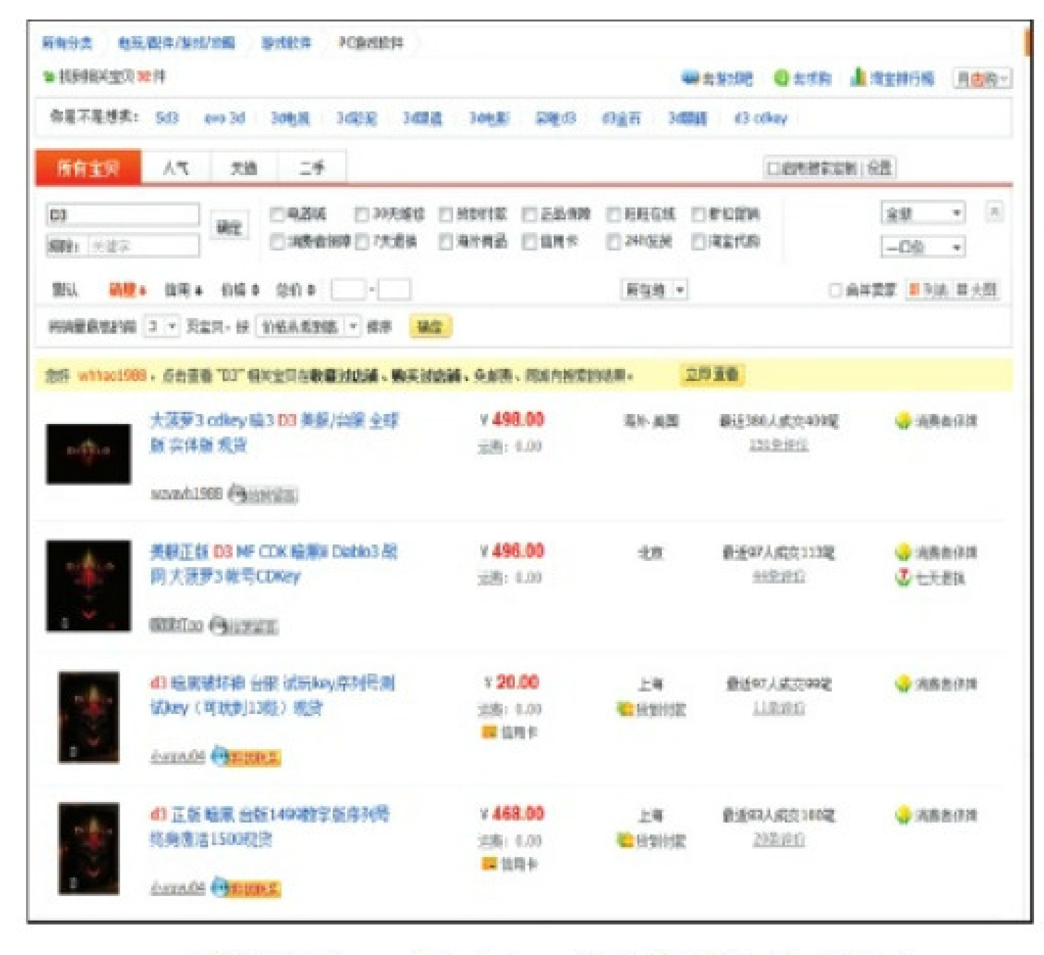
## 天火降临，杀怪无门？

2012年5月15日，没有在3月公布发售日时早早下手预订、临近发售才想起来购买的玩家们发现，他们曾经最熟悉最常用的台湾地区战网充值渠道——战网币点卡/月卡/季卡，因为D3上市带来的巨大需求量，实际的价格已经飙升到了难以接受的程度，之前一般70～80元即可买到的450点战网点数卡售价此时已经骤然翻了一倍甚至更高。

好吧，战网币买不起，咱直接购买数字CDKey行不行？但残酷的现实又往玩家的头上泼下了一盆又一盆冷水：

第一盆冷水同样来自商人。和战网卡的涨价相似，D3的两个版本（1500战网币的普通版以及1950战网币的全语言版）都已经奇货可居身价飞涨，原本售价合人民币300元/380元的两个版本在巅峰时期甚至一路攀升到了近千元的疯狂价位，如此夸张的涨价幅度在整个中国游戏史上恐怕是绝无仅有；

第二盆冷水则来自于淘宝。2012年5月22日，淘宝发布公告，强调“禁售未经文化部备案的游戏相关商品”，一夜之间，《暗黑破坏神



发售过去一个月了，价格仍然居高不下

Ⅲ》的字样从这个中国玩家最熟悉的国外游戏购买C2C平台上销声匿迹。但中国卖家的智慧总是难以估量的，当年卖"月饼"的把戏改头换面重新登场，同样是食品的"美国进口大菠萝"变成了买卖双方心照不宣的关键字——于是就有了后来让人哭笑不得的"500元买来3个大菠萝"荒诞闹剧。

即便如此，在我写下这篇文章时，淘宝上不论是用何种关键字进行搜索，关于D3的商品信息都非常有限，而且价格仍然居高不下，看上去这又是一条"此路不通"的死路。


关于禁止未经文化部备案的游戏相关商品销售的公告

关于禁止未经文化部备案的游戏相关商品销售的公告
应文化部整顿网络文化市场的要求，即日起淘宝网将对网络游戏相关商品进行整顿，加强违法违规商品处理。整顿主要目标为外挂、辅助、私服、外服商品，整顿类目包括：网络游戏点卡、腾讯QQ专区、网游装备/游戏币/帐号/代练。具体整顿措施如下：
1、禁止发布与销售内容实质为游戏外挂的商品，违者按B类12分/每次处理。
2、禁止发布与销售内容实质为私服点卡或提供私服服务（含建立主机，销售源代码）类商品，违者按B类12分/每次处理。
3、禁止发布与销售内容实质为未经文化部审核通过的网络游戏商品。如《暗黑破坏神3》、魔兽世界外服商品等，违者按B类12分/每次处理。
4、禁止发布与销售未经文化部审核批准的网络游戏项目所产生的衍生商品(含充值、游戏币、装备、账号、代练服务等)，违者按B类12分/每次处理。
具体扣分将按照规则出台日起开始。
望各位卖家积极配合淘宝网做好此次整顿，严格约束自身行为遵守各项规章制度，整顿期间淘宝网将不定期进行商品排查，一旦发现立即严肃处理。

这一纸禁令让人想起当初台服《魔兽世界》月卡的种种风波

就目前来说，中国大陆玩家想要安全地购买到D3，主要有以下几个途径：

1. 通过海外代购或者身在国外的亲友购买实体版，但对于不少玩家来说，这种方式恐怕并不现实；

2. 注册北美战网账号，使用国内银行的VISA/Mastercard双币信用卡以美元支付购买。这种做法也同样存在着局限性，毕竟近年来双币信用卡的办理手续相当繁琐，并且这种方法也存在一定的风险，具体会在后文介绍；

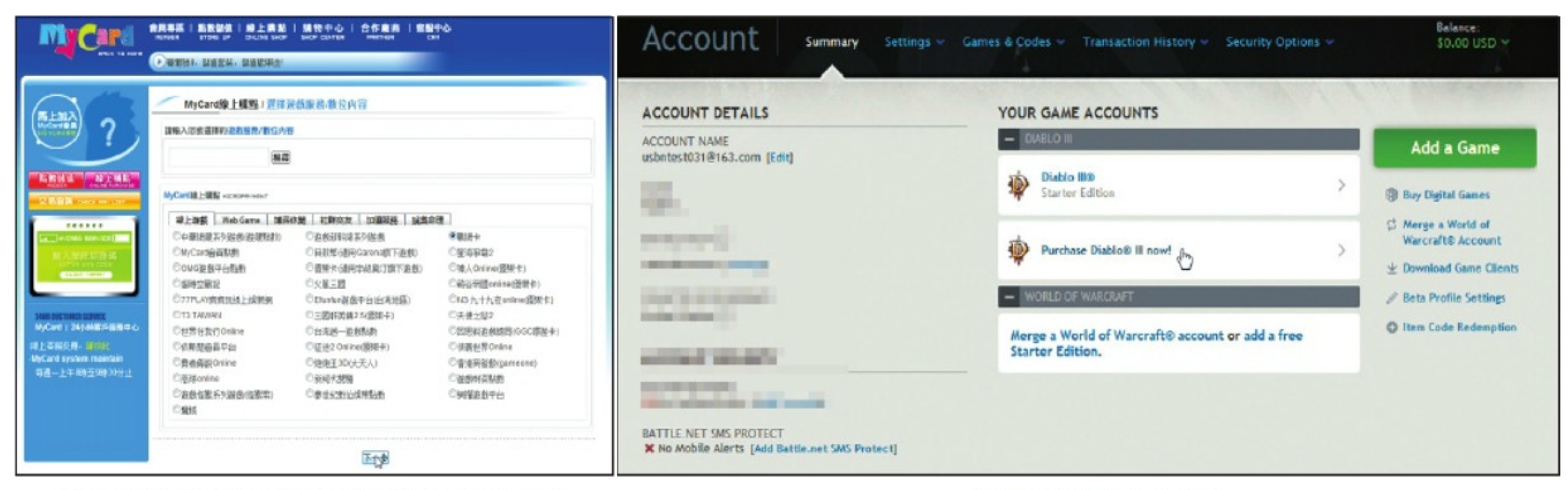
3. 最后就是很多在台湾省地区《魔兽世界》服务器上体验过游戏的玩家比较熟悉的方式了：通过台湾地区最大的数字点数渠道商Mycard来购买。这种方式的好处是有安全保障，并且支持绝大部分中国玩家都拥有的支付宝账户进行支付。但Mycard同样存在着比较严重的缺货问题，在撰写本文的时候，Mycard官方网站已经不堪重负长期处于维护状态，购买D3的商城也已经关闭。不知道读者在看到本期杂志的时候，这一激活码难求的景象是否有所缓解？



北美战网的D3售价，59.99美元不打折

但无论如何，这里还是要介绍一下对中国玩家来说比较现实的两种购买方式：一是信用卡购买北美/欧洲版本，适合拥有VISA/Mastercard双币信用卡，并且能够通过亲朋好友等方式得到有效的国外居住地址的玩家。

首先，我们要注册一个北美地区的战网账号，在选择居住地点时务必选择美国（United States），具体过程不再赘述；



Mycard是台湾地区最大的数字点卡通路厂商

点击这里购买就可以了

在战网的账户管理页面中点击购买《暗黑破坏神Ⅲ》，按照提示确定购买之后，一定要填入一个真实有效的美国地址，并且在随后填写信用卡信息时，其中的账单地址也需要和信用卡的注册信息一致，否则会因为购买信息不准确/不真实而遭遇退款！

等到战网的交易记录中显示完成（Completed）之后，这次购买就算完成了。

而Mycard对在台湾地区《魔兽世界》服务器上进行游戏的老玩家来说并不陌生，购买流程也很简单：既可以选择直接购买战网卡然后充值到战网账户中进行支付，也可以直接通过支付宝购买价值1500新台币（约合人民币320元）的数字版序列号。但正如前文所说，由于Mycard几乎成为国内大众玩家购买D3的唯一渠道，其供货压力也非常大，在本文写作的时候，Mycard官网的D3数字版再次断货，而战网点数的购买也因为过大的销售压力而关闭了支付宝支付。希望在读者们看到本期杂志的时候，D3的购买能够变得顺利一些。



这里一定要填入真实有效的美国地址

# 江湖有风险，入行请谨慎

和任何市场一样，在如此巨大的需求之下，自然就有不良商家打起了“借D3的风头发上一笔横财”的主意，除了坐地起价之外，更令人厌恶的就是明目张胆的欺诈，而方法也是花样百出。

还记得前面提到过的购买美版游戏注意事项吗？一定要使用正确有效的美国地址，以及与信用卡注册信息相符的账单地址，否则即便交易完成，暴雪在验证时如果发现玩家填写了虚假地址或者与信用卡账单的地址不符，也会撤销本次交易，收回玩家战网账户中的游戏授权。有不法商家正是利用这一点，假借“代购”之名，使用无效的地址为玩家激活游戏，玩家在数日到一两周不等的时间内就会发现游戏授权已经被收回，而商家的信用卡消费额却已经全额返还。此时淘宝交易已经结束，玩家往往投诉无门，只能吃个哑巴亏。

更有变本加厉者在用这种方法为玩家“代购”之后，以信用卡被盗刷或错误购买为名，向银行机构/暴雪申请退款，同样让已经交过钱但游戏授权被取消的玩家有苦难诉。所以，大家在购买美版D3时，尽量选择实体扫描序列号，不要将自己的战网邮箱和密码（哪怕是临时修改的密码）告诉别人。

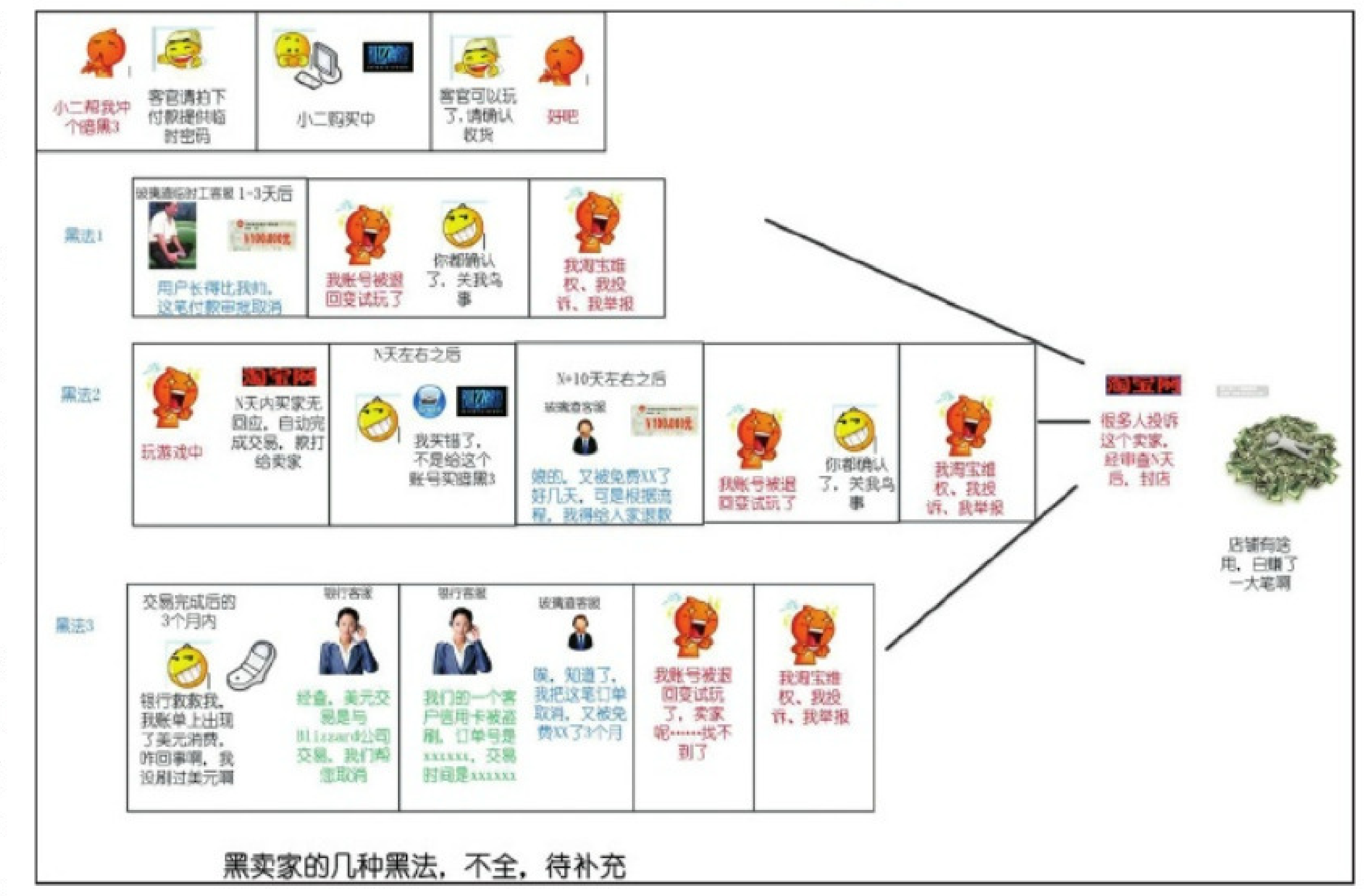
而在支付购买方式完全不同的Mycard数字激活码上，同样也有“脑筋活络”的奸商打起了主意。由于Mycard的系统设计并不完善，曾经有人通过伪造支付宝与Mycard支付系统的连接刷出了大量非法数字激活码，幸好这个漏洞很快便被Mycard封堵。

最后，甚至就连实体版序列号的买家都有可能上当受骗：商家在卖出序列号之后，以“拆封后发现激活码已被使用”为由向暴雪投诉——因为他们手中有盒装产品的实物照片作为证据，往往能骗得一套全新的实体序列号，而之前玩家购买到的那一组序列号则会被取消授权。幸好到目前为止这种案例比较少见，否则还真的是让人防不胜防。

通常情况下，以上后两类欺诈的典型特征是价格低于C2C市场同类商品均价。正所谓无本万利是也，对付这种不良商家，玩家只有擦亮眼睛，不贪小便宜，同时对卖家的信用和过往评价多加注意，小心驶得万年船才是上上策。

不可否认的是，至本文截稿的为止，国内玩家要想安全地购买到数字版D3授权并不是什么容易的任务。在淘宝短期内不会开放禁售的前提下，其价格可能会在很长一段时间居高不下，我们建议玩家多加关注Mycard等可靠渠道的货源信息，毕竟有保障的游戏才能真正玩得安心。当然，如果有国外的朋友可以进行代购，或是自己拥有地址合适的信用卡来进行购买肯定是更安全的，只是这种情况毕竟不多见。在这里也要再次嘱咐各位玩家，炎炎夏日，莫要因为天际异火弄得急火攻心，正如《大众软件》7月中旬刊专题中所言——“It’s just a game”。我们已经等待了12年，再等上一点时间，其实并不会太过分，对吧？

另外，在本文写作之前一段时间，国服简体中文版《暗黑破坏神Ⅲ》已经传出了相当多的消息，甚至连正式客户端都已经在网络上流传。或许，当各位看到这篇文章时已经玩到了更流畅购买更方便的简体版，虽然在我个人看来，这更多是一种奢望吧。P




玩家制作的淘宝黑心卖家欺诈方式图解




如今Mycard已经不堪重负，暂停了支付宝的购买渠道

# 海外代购
# 搜寻你的"暗黑3"收藏品




■贵州 冰河洗剑

数字版的《暗黑破坏神Ⅲ》只能暂缓"玩上游戏"的饥渴，对于真正的"暗黑"爱好者来说，唯有实体珍藏版游戏才能真正告慰他们的狂热之心。然而，尽管陈列在国外购物网站上的"暗黑3"豪华版让每一位钟情这个系列的玩家心驰神往（图1、图2），但"目前暂无引进代理"的现实却无情地粉碎了不少国内玩家的收藏梦。对于所有不甘心的狂热"暗黑"粉丝来说，海外代购就成了自己唯一的选择。




让粉丝眼馋的"暗黑3"珍藏版




气势十足的"暗黑3"纪念版T恤

## "暗黑3"收藏品海外代购的途径与准备

目前，很多国内游戏网站与电子购物平台上都打出了"《暗黑破坏神Ⅲ》实体珍藏版海外代购"一类的广告。不过，这种服务其实与数字版"暗黑3"的代购交易一样鱼龙混杂，充斥着各种心怀不轨的不法商家和名目繁多的陷阱骗局。即使有极少数商家的代购可以信赖，但官方美服99.99美元的定价竟然可以被奸商热炒至2000多元人民币的价位（图3），如此利欲熏心的行为足以让大多数理智的玩家望而却步。

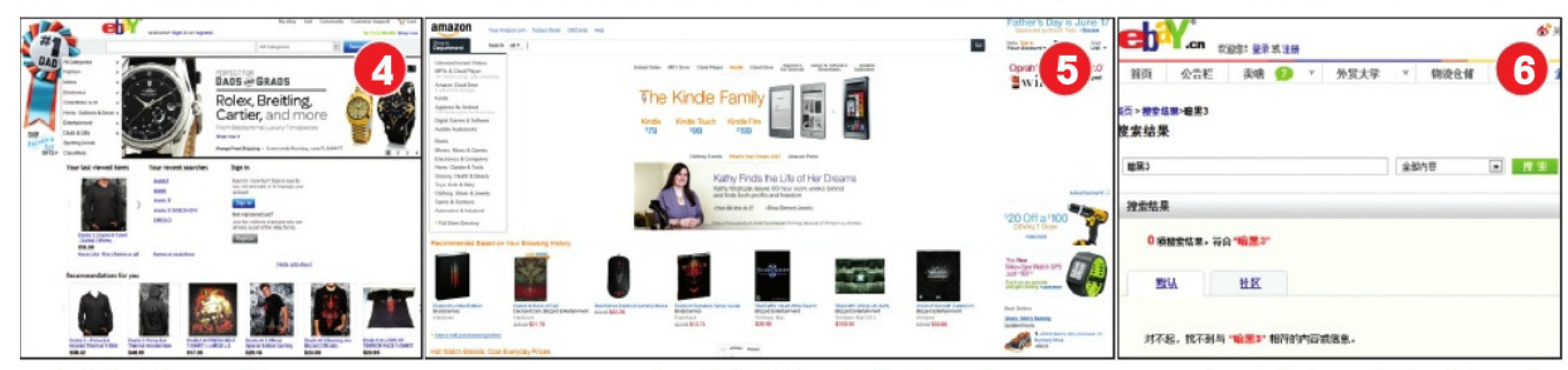
### 1.海外代购网站的选择

国内C2C网站的代购商家的可靠性堪忧，如果在国外也没有亲戚朋友同学能够帮忙代购，唯一的办法就只有自己上国外的购物网站直接进行海外购物了。诸如eBay（www.eBay.com）（下页图4）和亚马逊（www.amazon.com）（下页图5）一类的国外知名购物网站，可以为我们提供良好可靠的信誉保证与安全的代购机制，都是不错的选择。




拍拍网上的"暗黑3"珍藏版代购价格高达2099元，这并不是个别现象

不过需要注意的是，Amazon和eBay虽然都有国内版，但国内版的购物数据与全球版数据库是分离的，无法代购“暗黑3”珍藏版或其它收藏品。例如，在eBay中国版根本搜索不到与暗黑3有关的商品（图6），即便是香港特区的繁体中文版站点搜索出来的数据结果，也远远没有全球版来得丰富。因此，要想真正满足我们的收藏欲望，英文全球版网站才是唯一的选择。



海外代购的最佳选择——eBay　Amazon也是代购“暗黑3”的上好平台　eBay中国版搜索不到任何“暗黑3”相关的商品

## 2.海外代购暗黑收藏品需要做的准备

从海外购物网站上淘选代购自己心仪的暗黑3收藏品，安全性与实惠自然可以得到保障，但各种值得留心的小麻烦也有很多。在正式下手进行代购前，我们需要先做一些准备工作。

在全英文界面的海外网站上代购，熟练掌握几个常用的单词是很有必要的。不过，这并不意味着英文水平必须达到很高的级别，只需准备一款翻译工具，按照我们后面介绍的步骤一步步进行就可以简单地完成代购了。对于我们来说，真正需要认真对待的是海外代购的货款支付与商品邮寄问题。

### ①没有双币信用卡怎么办?

与国内的C2C网站购物不同，在国外电子商务站点进行代购支付时，需要使用外币做结算。因此，在正式开始海外代购之前，最好准备一张国内银行发行的双币信用卡，威士（VISA）、万事达（MasterCard）或者美国运通（American Express）等均可（图7、图8）。绝大多数海外商家都支持国内双币信用卡支付，例如eBay和Amazon等等。



中国工商银行牡丹双币贷记卡金卡（VISA品牌）

办理双币信用卡的手续并不麻烦，当然，不想为了一次海外购物而去专门添置银行卡也没关系——对于拥有独立经济能力可以购买正版“暗黑3”的玩家来说，银联（UnionPay）卡应该都是人手一张了吧？只要是开通了网上支付的银联卡，在eBay全球站上可以找到许多支持银联卡进行跨境支付的商品，其中也有不少值得一看的“暗黑3”收藏品。另外，目前银联正在搞推广活动“购物在eBay，支付用银联”，在eBay上使用银联卡支付，满58美元还可享受8美元的优惠（图9）。



中国工商银行牡丹双币贷记卡金卡（MasterCard品牌）

Amazon虽然不支持银联卡，不过可以通过淘宝等交易平台，购买兑换Gift Card（亚马逊礼品卡），在Amazon上进行交易支付。淘宝网等平台上还有一些商家提供了代充服务，可以通过支付人民币让商家代充值到Amazon或PayPal上。

此外，还有一些海外代购网站可能不支持国内信用卡，而是采用了其他国外流行的电子货币支付方式，例如Libertyreserve，Webmoney（WMZ），Moneybookers，Perfectmoney等。此时可以考虑通过Gold2ex一类的第三方货币兑换平台，将人民币汇兑为所需的电子货币。

### ②海外代购的商品怎么收货?

在eBay和Amazon代购平台上，有些商品是支持全球寄送的，但有些仅限于美国境内或其他区域。不能直接寄送的商品又该怎么办呢？

一般如果海外有朋友可让他们转寄给你，但真有这样的条件也就用不着自己代购了，所以大部分玩家还是得找第三方转运公司如友家速递、百通网等，让其转寄送到国内。商品转运是海外代购必不可少的一个环节。

至于如何进行外币转汇和注册使用海外转运公司，我们将在后面通过实例详细为大家介绍。




银联卡在eBay付款有优惠

# "暗黑3"珍藏版eBay代购攻略

暗黑粉丝的首选收藏品当然是珍藏版的《Diablo III 3 Collectors Edition》，我们就以eBay购买为例，来看看在海外购物网站是如何进行代购的。

## 1.开通eBay代购账号

对于经常网购的朋友来说，eBay是购买国外商品的最好去处。由于省去了各种中间周转，因此价格便宜而且交易相对安全可靠得多。

首先，我们需要注册一个eBay账号。值得注意的是，中国易趣早已脱离了eBay，我们要上美国eBay（www.eBay.com）来进行注册。点击eBay首页的"register"链接（图10），即可开始注册。

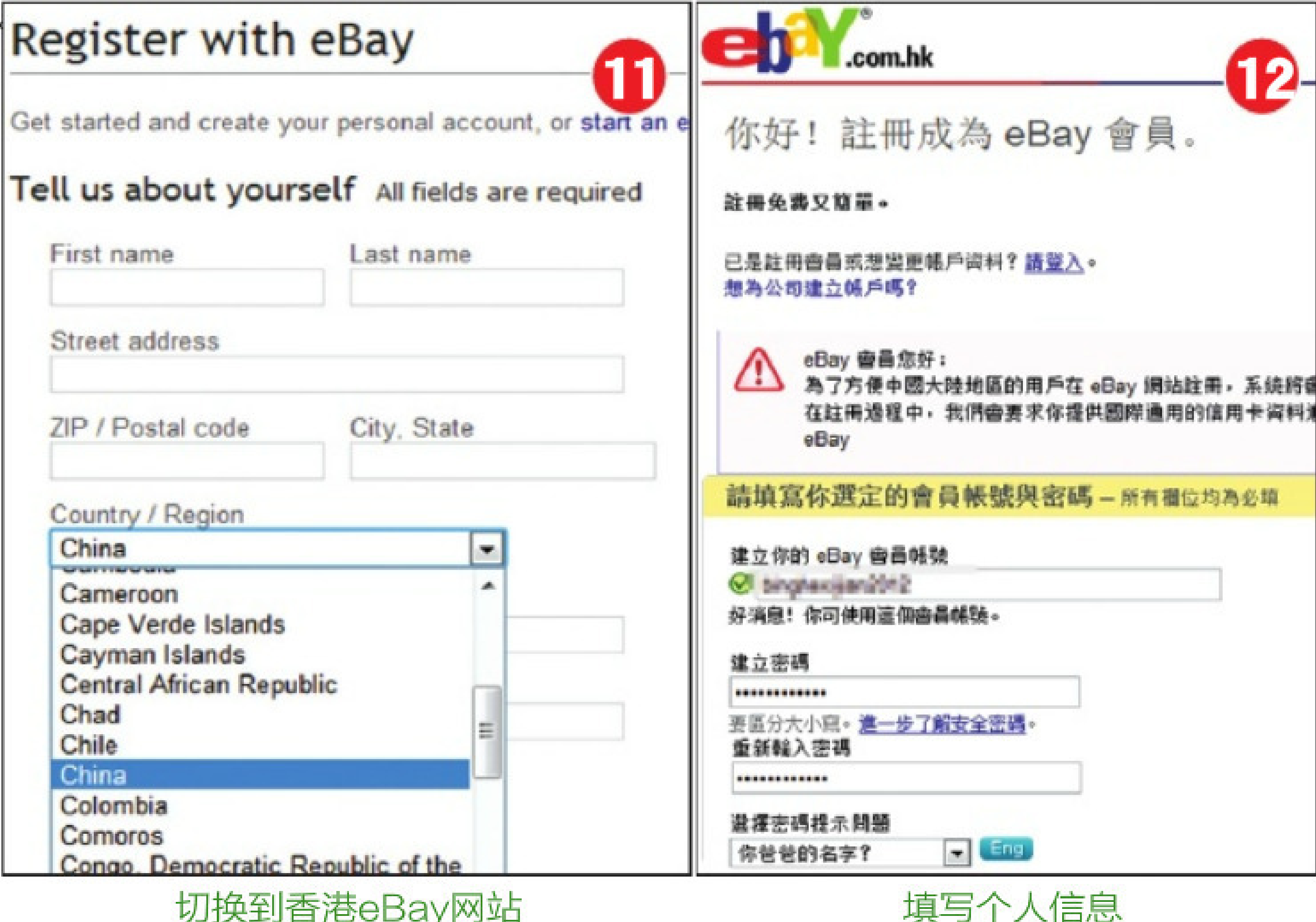



eBay注册入口链接

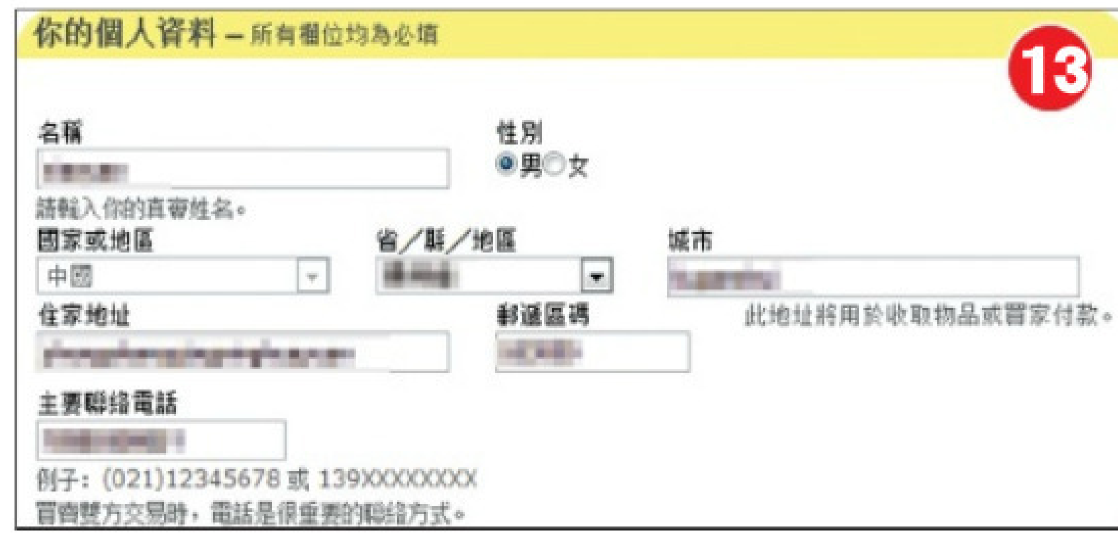
在注册页面的"Country or region"下拉栏中选择"China"（图11），将会自动转向到eBay香港站。

在香港站注册页面中按提示填写用户名、密码等各种信息（图12）。在"个人资料"处尽量全部填写英文，以免发货时遇到困难。所在城市的英文用翻译工具翻译成国际通用的英语名，"住家地址"栏处可填写英文或者直接填拼音（图13）。邮编和电话正常填写即可。

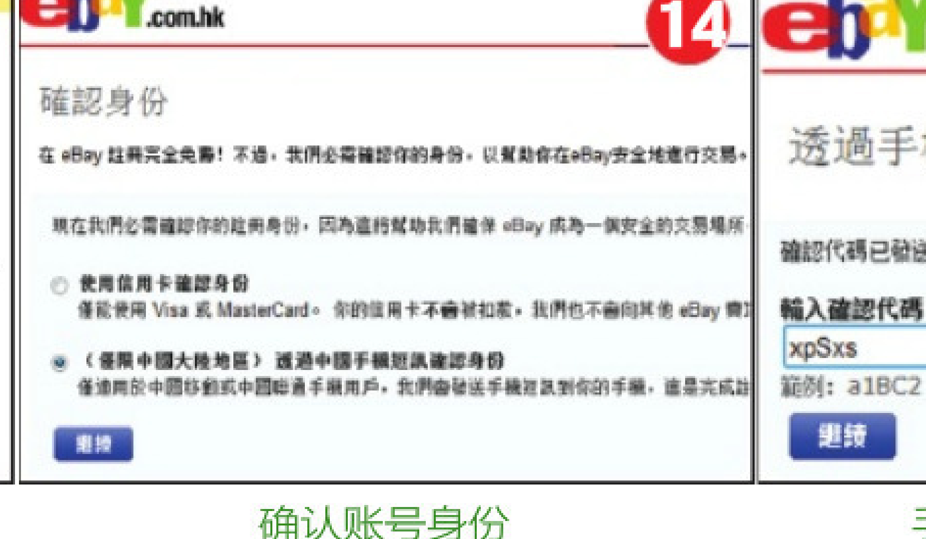
最后需要确认账号（图14），有信用卡当然要使用信用卡方式，一般使用手机短信确认（图15）。最后再进入注册邮箱中收取确认码（需要注意eBay的确认邮件可能会被识别为垃圾邮件），登陆注册的账号进行确认即可完成注册。




切换到香港eBay网站　　填写个人信息




填写个人资料与联系方式




确认账号身份　　手机短信确认账号

## 2.注册"国际支付宝"PayPal

在淘宝购物需要关联一个支付宝账户，同样地，在eBay购物也要关联绑定第三方支付系统。国外最常用的支付平台是PayPal，我们可以将PayPal看作是一个"国际支付宝"。

在注册PayPal账户时要注意选择英文语言，否则无法使用信用卡进行国际支付（图16）。切换成英文方式后，点击Personal处的Get Started（图17），选择注册

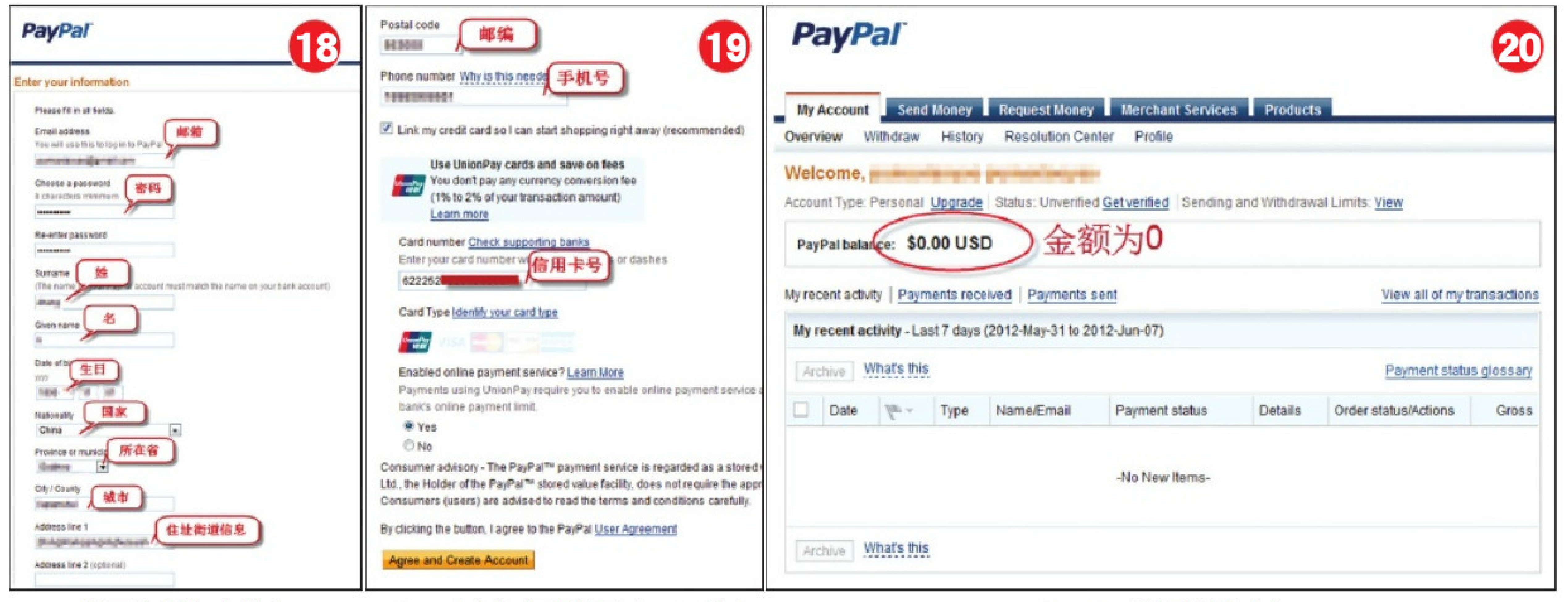



选择使用英文注册　　注册为个人用户

为个人用户。

在注册填写表单中填写邮箱、密码以及姓名与住址等各种信息（**图18**）。如果有双币信用卡的话，直接在这里填写信用卡号（**图19**）。另外，eBay也支持银联信用卡和借记卡，不过有一些海外商品并不支持银联卡支付。

点击“Agree and Create Account”提交注册，然后按照要求设置密码保护问题，完成后就可拥有PayPal支付账号了（**图20**）。




填写注册个人信息　　eBay也支持银联信用卡，不过有一些商品不能购买支付　　PayPal账号注册成功

## 3.关联eBay与支付系统PayPal

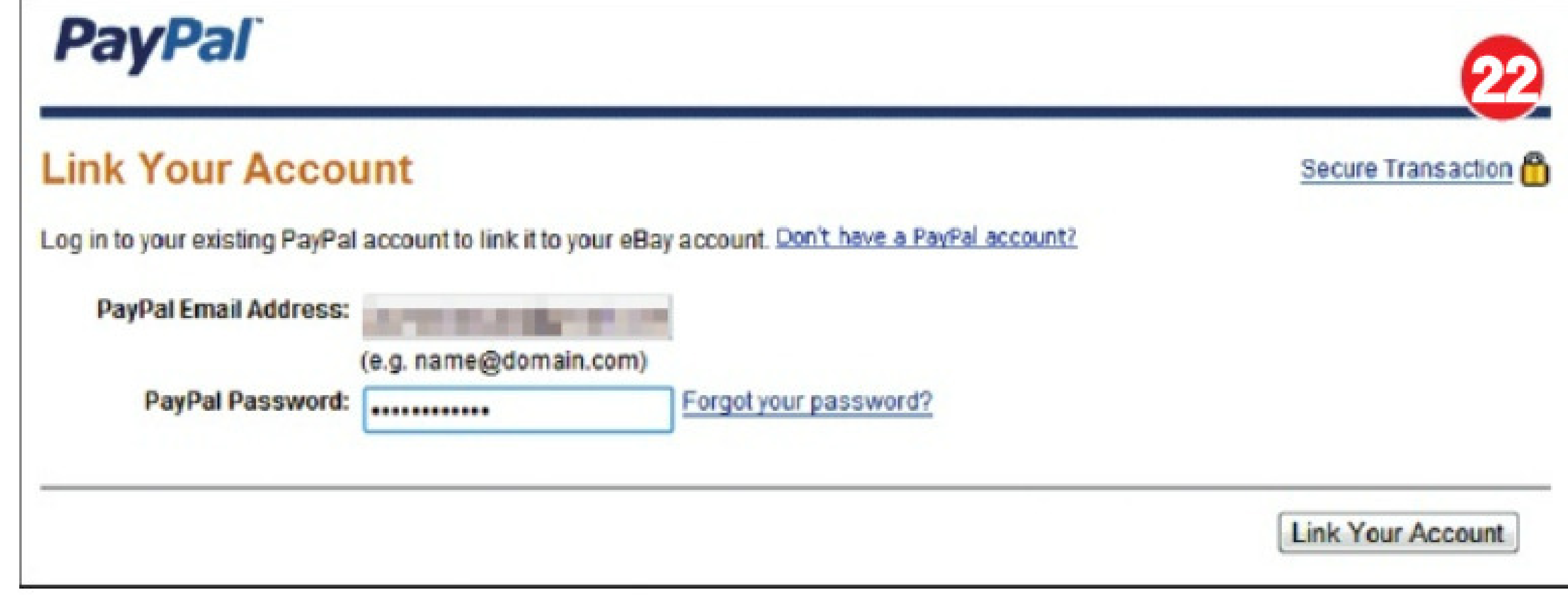
接下来要把PayPal账户与eBay关联绑定在一起。

在eBay账户页面中，点击“My eBay→My Account”，在账户设置页面中点击“Link My PayPal Account”（**图21**）。然后输入刚注册的PayPal账号与密码，点击“Link Your Account”（**图22**）。

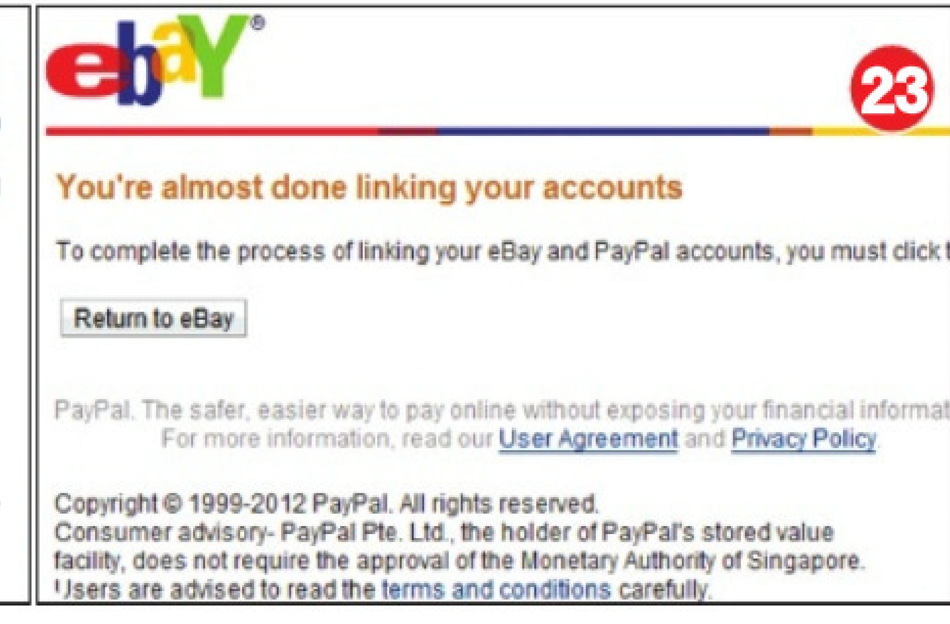
账号检测无误后出现提示信息，必须点击“Return to eBay”（**图23**），返回eBay后才可以完成账号关联。




eBay的个人账户设置




关联PayPal账户



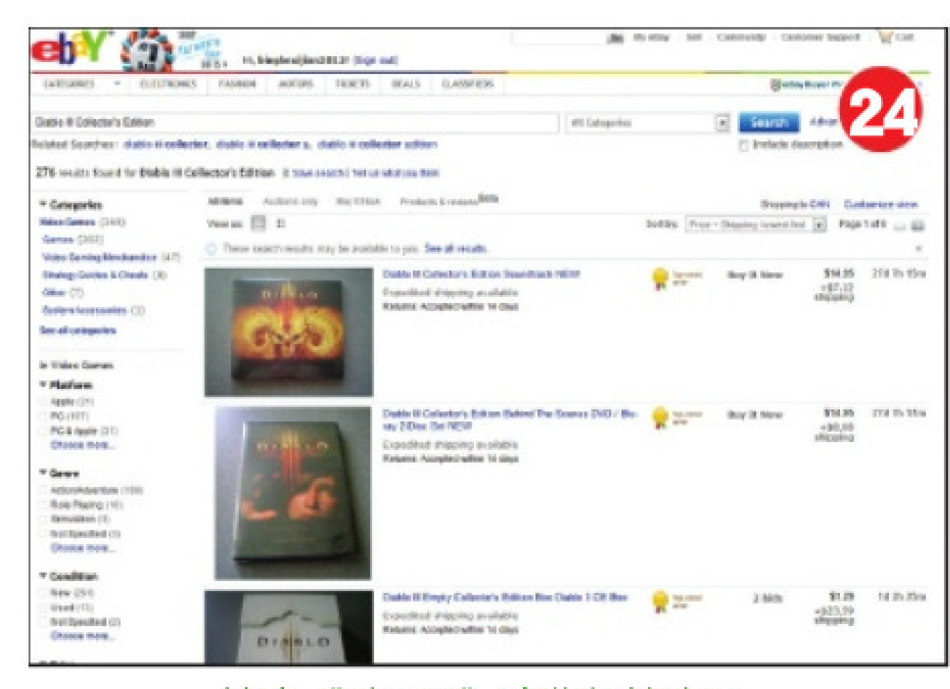

完成账号关联

## 4.在eBay搜寻你的“暗黑3”珍藏版

现在就可以在eBay上进行购物了。我们以在eBay购买珍藏版的“暗黑3”为例。

首先，搜索要买的商品关键字“Diablo III Collector's Edition”，点击“Search”就可看到结果。搜索结果可以按多种方式排序，其中“Price + Shipping: lowest first”表示按最低价格与最快发货进行排序（**图24**）。

在搜索结果列表中，时常可以看到一些售价仅有十几美元的商品（**下页图25**），大家千万不要为了贪便宜就不假思索地拍下来。即便不是购物陷阱，这些便宜的商品也往往是一些珍藏版拥有者单独出售套装中的自己不想要的部




搜索“暗黑3”珍藏版拍卖品

分，例如外壳、陈列品和DVD等物品。

另外，在检索商品时，还有一个很重要的选项"Shiping to"（图26）。我们可以将其设置为China-CHN（图27），表示搜索支持邮寄到中国境内的商品。

在商品搜索列表中，还有一些值得留意的标记信息："Returns"表示商品是否支持退货，"Not accepted"表示不接受（图28）；"Top-rated seller"表示该商品卖家为好评卖家；"Buy it Now"就是"一口价"，可直接购买；对应的还有"Bid"，需要竞拍购买（图29）。

选择到要买的商品后，点击商品名称即可打开详细的信息页面。商品信息中最重要的有以下几项：

Item condition（商品新旧程度）:Brand New（全新）；

Quantity（购买数和库存数）；

"Shipping"很关键，包含了商品的邮寄范围和运费信息（图30）。"Ships to"表示该商品可能的寄送范围，图中显示United States、Asia、Australia，表示可寄送到美国、亚洲和澳大利亚。如果显示Worldwide，说明该商品可被运往全世界。

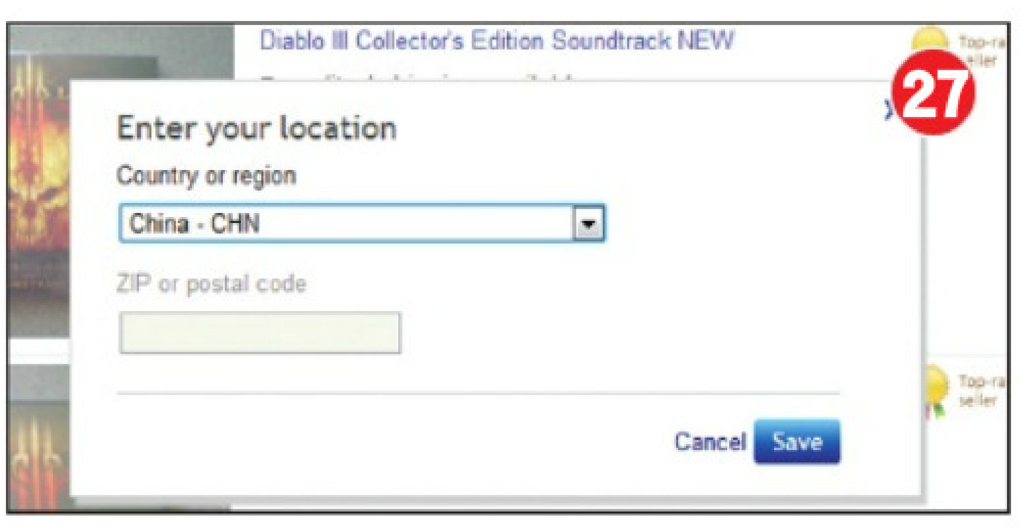
"Item location"表示商品的所在地，图中表示该商品在美国加利福尼亚州拉由拉市。



eBay上单卖的珍藏版包装盒、攻略和陈列品



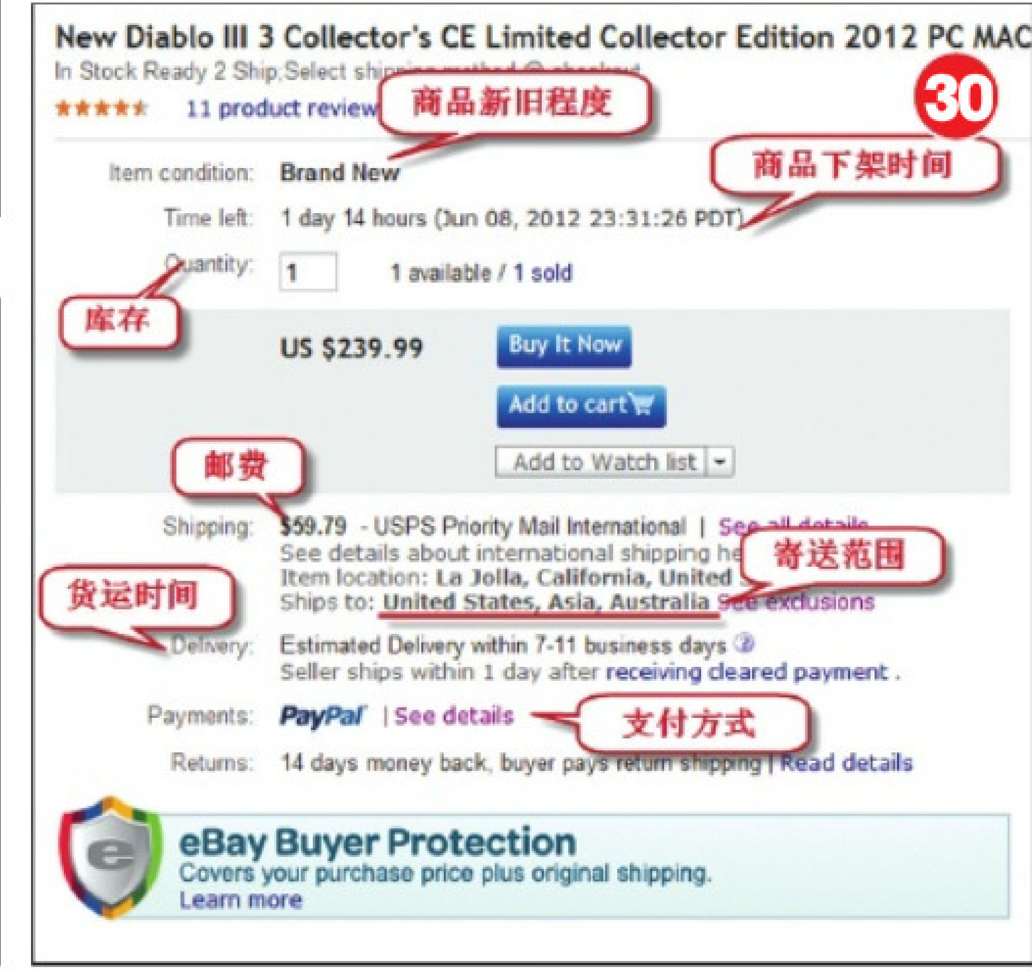
商品寄送区域过滤选项



支持邮寄到中国



eBay商品的其它标识信息



商品的详细信息



Bid标识的商品需要竞价

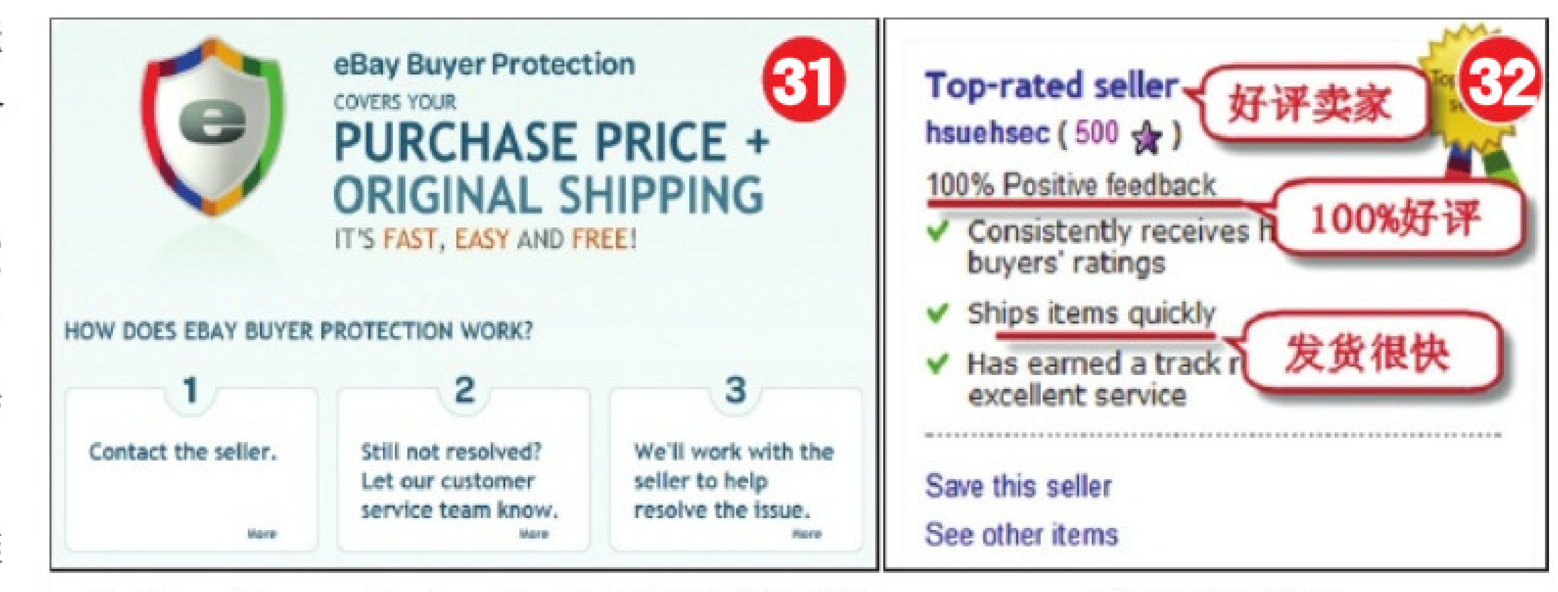
## 5.如何挑选好评卖家和可靠商品

上面的商品信息图中还有一个很重要的标记——"买家安全购物保障方案（eBay Buyer Protection）"，此类商品都可以放心购买。

"eBay Buyer Protection"用来保护买家的利益。交易有问题时可先联系卖家，解决不了的话eBay工作人员会介入，最终的判定大多会倾向于买家的利益（图31）。

只要买家对商品存在争议，无论最后判定谁获胜，都会给卖家留下不良记录。如果卖家有争议的交易记录超过1%，那么卖家的账号就会被关闭。由此可见，国外C2C网站的商家信誉制度相当严格，有"eBay Buyer Protection"标记的商品可靠度是非常高的。

另外，在商品信息页右边还有此件商品的商家信息（图32）。



"eBay Buyer Protection"买家保护机制工作流程

查看卖家信息

"Top-rated seller"表示该商品卖家为最高等级的"优秀评级卖家"。图中的hsuehsec是卖家名字，500就是商家的评分。评分是按"好评-中评-差评"计算得出的结果，点击分数可以查看具体的评分和回馈信息。星星表示分数等级，类似于淘宝的卖家评级，分级为星星、白钻、黄钻、皇冠。

Feedback就是好评率，在eBay大于98%的好评率基本上都是很不错了。

**了解eBay的卖家等级**

根据eBay卖家最低标准的要求，卖家身份等级可分为以下类别（等级由低至高）：

低于标准的卖家（Below Standard）

标准卖家（Standard）

高于标准的卖家（Above Standard）

超级卖家（Power Seller）

优秀评级卖家（Top-rated Seller）

一般来说，只要到达"超级卖家（Power Seller）"，就已经是很可靠有实力的卖家了；优秀评级卖家（Top-rated Seller）则是最高等级的卖家（图33），挑选这样的店铺购买商品一般不会有问题。



"Top-rated Seller"是卖家最高等级标志

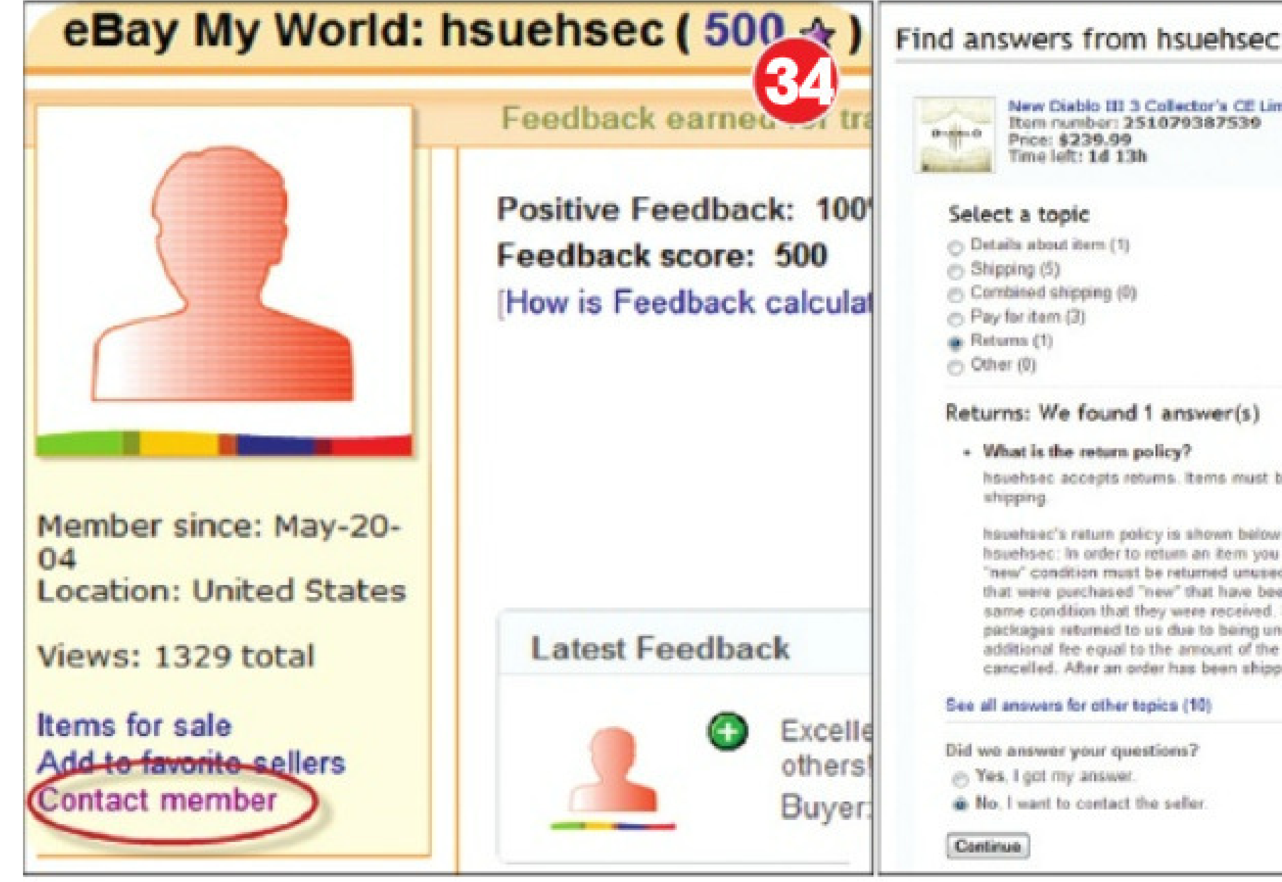
## 6.如有不明事项，一定要联系卖家

如果对于商品的质量，邮寄方式，手续费与优惠等内容还存在疑问，我们可以直接联系卖家。

点击右侧"卖家信息"中的卖家账号名称，打开卖家的个人主页，点击"Contact member"（图34），可以看到卖家的咨询页面。

卖家咨询页面中已经有一些现成的关于商品信息、邮寄、退货等问题的问答。如果其中没有自己需要的答案，可以选择"No,I want to contact the seller"（图35）。

点击Continue，就可以直接给卖家发送问题信息邮件了（图36）。当然，询问信件需要英文表述。最后点击Send，就可以将询问邮件发送给卖家，卖家很快会用邮件回复你的相关问题。



选择联系卖家



现有的卖家问答



发邮件询问卖家

## 7.确认订单，收货地址别出错

到此，没有其他问题就可以直接购买了。点击"Buy it Now"，弹出交易详情页面，需要注意的是收货地址不能用汉语填写，这个地址其实是写给国内邮政人员看的，用拼音就可以。参考格式如下：

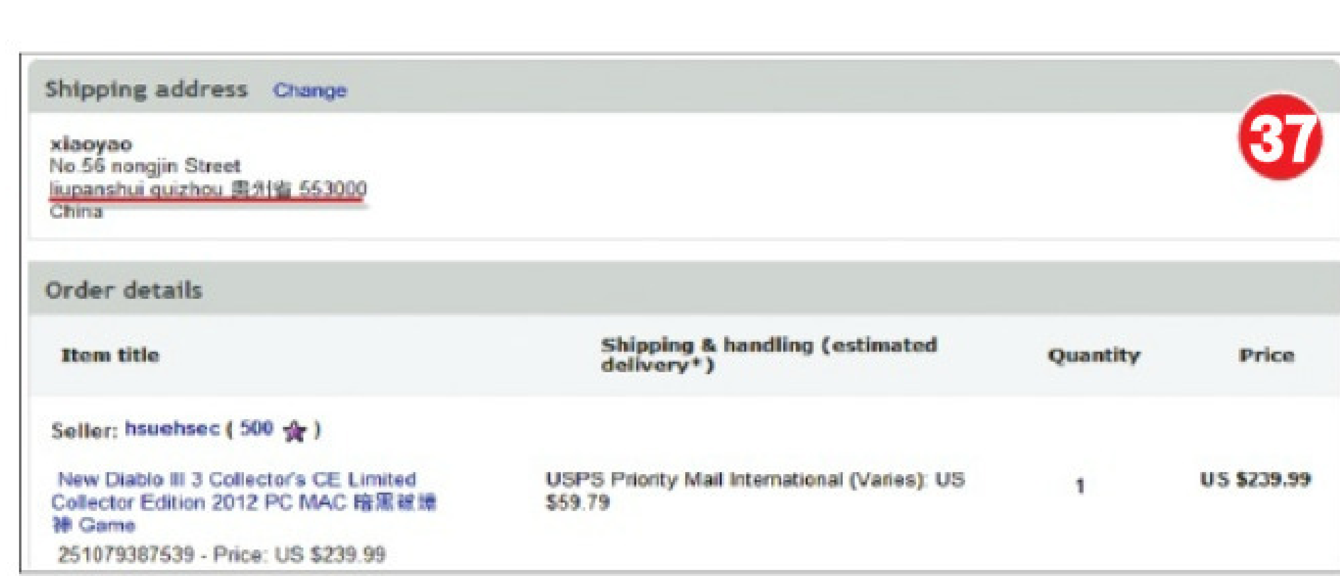
xiaoyao （姓名）

No.56 nongjin Street （填写多少路/街多少号即可，不要填写什么小区几栋几单元，这种一长串的拼音很难看明白）

liupanshui guizhou 贵州省 553000 （因为有邮编，所以可以不必具体填写在哪个区）

China

需要特别注意的是，eBay选择所在"省"时显示的是中文而不是英文，所以在填写地址时可以多写一个英文的省（图37）。



收货地址的填写

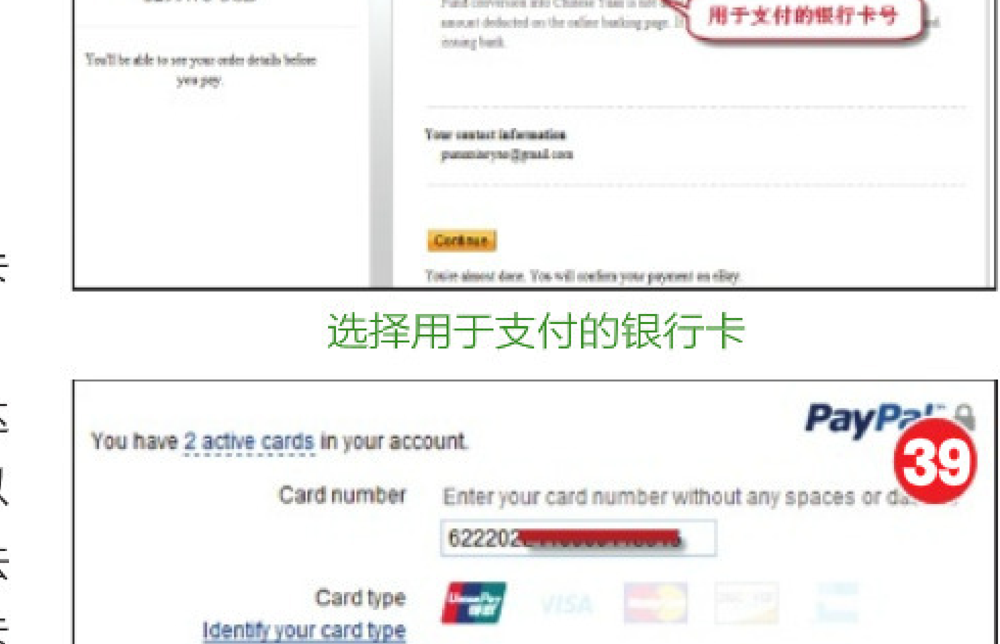
图另外在下方可看到邮寄方式，例子这里用的“USPS Priority Mail International”。美国的卖家基本只使用USPS，如果换其它大牌快递费用要贵得多。检查无误后，点击“Continue with PayPal”，就可确认购买。

## 8.完成你的第一笔eBay购买交易

在弹出的窗口中登陆PayPal账户，支付详情页面中会显示绑定的银行卡账号（图38），可以点击Change修改添加其它的银行卡。

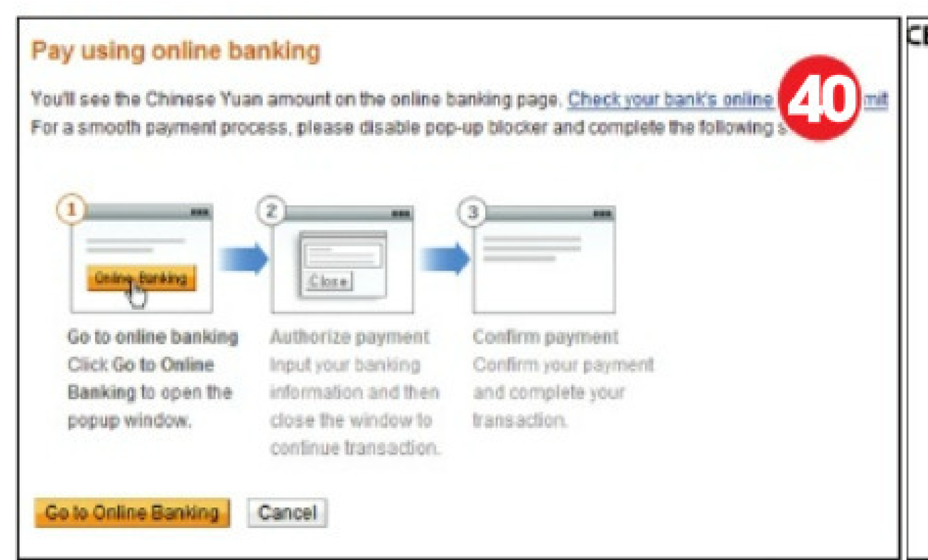
在之前注册PayPal时，如果登记了威士（VISA）、万事达（MasterCard）或者美国运通（American Express）等双币信用卡，可以通过PayPal直接使用信用卡支付；如果使用银联卡的话，有些商品可能无法完成支付。例子中购买的商品支持银联卡，因此我们选择新添加了一张银联卡进行支付，并确认此卡已开通了普通的网上支付功能（图39）。

点击Continue，提示将连接到网银在线支付（图40）。点击“Go to Online Banking”，会弹出在线网银支付页面（图41），然后像普通购物一样进行支付就可以了（图42）。




选择用于支付的银行卡

添加一张银联卡进行支付




确认连接到网银在线支付

在线支付完成交易




支付成功

## 9.耐心地等待收货

支付成功后，在PayPal网站可以查看支付信息和快递单号，同时邮箱会收到一封香港eBay寄出的确认邮件。最后，就让我们来耐心地等待收货吧！

当然，和国内快递相比，国际邮件的发送速度很容易受到一些意外因素影响，可能有快有慢。等不及的话可以上“中国邮政-国际给据邮件查询系统”（intmail.183.com.cn），选择“邮件跟踪查询”，即可跟踪快递物流信息（图43）。




中国邮政-国际给据邮件查询系统

# 海外代购常见的问题与陷阱

上面所举的例子，选择的是eBay上支持银联卡和邮寄中国的商品，这样的代购执行起来并不复杂；但是在代购其它一些商品时，往往会碰到没有信用卡又不支持银联卡，或者商品不寄送中国地区的情况，这又该怎么办呢？

## 1.没有信用卡，代充需谨慎

如果拥有双币信用卡，在eBay或Amazon上支付就不会碰到任何问题，因此强烈建议大家去办理一张方便海外代购。

在eBay上使用银联卡支付某些商品，跳转到网银在线支付页面时却一直显示错误，无法进行在线支付；也有的支付成功之后，过段时间后付款被退回（图44）。碰到这样的情况，通常是由于商品不支持银联卡支付导致的。对于这类商品，以及在Amazon和其它一些不支持银联卡的网站上应该如何进行支付呢？




商家不支持银联卡，付款被退回

### 方法1：淘宝代充——不太可靠

许多没有双币信用卡的"暗黑"粉丝，往往会通过兑换转汇的方式，将货款转入PayPal账号。在淘宝上有一些商家提供了PayPal代充服务，通过支付宝支付人民币，商家给你的PayPal账号充值美元（图45）。充值比美元兑人民币的汇率高一些，不过也是可以接受的。

为了保障交易的安全，可以每次买一美元，确信商家信誉好，再一次多购买几美元，累计充满所需的金额。但是淘宝代充PayPal还是很不可靠，有些商家今天还在，明天就消失或商品下架了。即使信誉可靠，这种小心翼翼担惊受怕的操作，也实在是太麻烦了。

淘宝上也有Amazon和其它国际电子货币的代充服务，还可购买Amazon的礼品卡进行在线支付（图46）。不管是代充还是购买，操作时都要谨防上当受骗。

### 方法2：第三方货币兑换中心——同样不可尽信

除了淘宝上的商家之外，还有一些第三方货币兑换平台可使用各种网银或支付宝给PayPal、Amazon转款充值，或进行其它电子货币的兑换。知名度比较高的有Gold2ex黄金网币兑换中心（www.gold2ex.com）。

经常关注应用栏目文章的读者肯定会对Gold2ex不陌生，这是一家在线电子货币兑换的网站（图47），为国内用户提供Libertyreserve、Webmoney（WMZ）、PayPal、Moneybookers和Perfectmoney等国际主流电子货币双向兑换的服务。也就是说，你可以将人民币换成PayPal等国际电子货币，也可以将PayPal等国际电子货币换成人民币。

限于篇幅，详细的兑换方法这里就不再细说了，大家可以参考"大软"以前的文章介绍的内容。这里我们要提醒的是，对于第三方的货币兑换平台也不可以掉以轻心，尤其在大额货币兑换时需要注意交易的安全性。

## 2.不能直邮？选择中转公司

eBay和Amazon上的某些商品，包括不少国外的购物网站可能不提供直接邮寄到中国大陆的服务（图48），有些只支持在美国本土邮寄，有些只能邮寄到香港。因此我们需要一个中转快运公司代理收货，然后将购买商品的包裹发到国内。

在美国，从事华人中转业务的公司有好几家，比如友家（图49）、天翼和全一等等，也可在网上搜索相关资料选择可信任的中转公司。关于货运中转公司的注册与收货地址填写，之前"大软"曾经在2012年2月下杂志的海外代购主题文章中进行过详细介绍，大家可以查阅参考。

在本章节中主要介绍了从eBay上购买"暗黑3"珍藏版的流程，其它"暗黑"收藏品也可以举一反三进行参照购买。Amazon以及其它主流海外购物网站的购买流程与eBay差别并不大，解决支付与货运的问题就很容易操作了。需要注意的是，由于在海外网上代购涉及跨国交易，如果遭遇诈骗事件往往很难进行维权，因此一定要选择有信誉的可靠购物网站与商家。eBay和Amazon这类的知名购物平台很注重保护购买者权益，交易有问题大多都能较好地解决，当然为了避免不必要的纠纷，在购买前一定要牢记与商家多多咨询确认后再下单。P



淘宝提供PayPal代充服务



Amazon礼品卡可在线支付



Gold2ex黄金网币兑换中心



有些商品不支持寄送到中国



海外货运中转公司"友家速递"

# 谁说我不在乎
# "暗黑3"辅助软件介绍




■贵州 肖遥

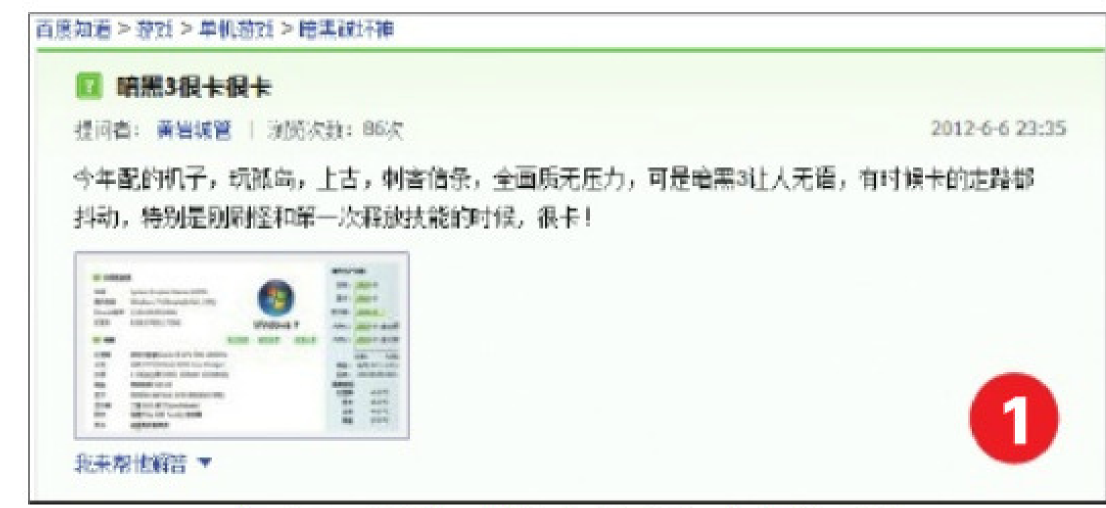
攒钱升级了电脑硬件，咬牙代购了CDKey，一番辛苦之后终于迎来了"暗黑3"！可当真正玩起游戏时才发现没有想像中那么爽：配置明明很高，跑地图居然都卡；内置的聊天系统太落伍，好兄弟组队刷怪交流成问题；刷怪刷宝刷钱真叫累，手指抽筋娱乐变成煎熬……游戏不郁闷，暗黑要玩爽，当然还是少不了笔者这位资深软件测试员兼菜鸟游戏玩家，为芸芸众暗黑迷们支支招了！

## 高配置玩游戏还很卡？——如何拯救"坑爹"的网速

CPU、显卡和内存对于狂热爱好者来说自然是升级的必选项目，有的甚至连专用SSD硬盘都已提前备好。可是如此豪华的配置在游戏实战时居然还是一卡一卡的，严重到连走路都会颤抖起来（图1），这到底是什么回事？

### 一 避免卡机掉线，外服网速很重要

目前在国内想要流畅地连接国外服务器是比较困难的，对于只能连接台服、美服的外服网游"暗黑3"也就逃脱不了延时高、卡机、易掉线的命运。再加上游戏上线后的异常火爆，登陆用户往往24小时爆满，使得本来就很慢的网速更是雪上加霜（图2），这就是国内很多高配置电脑玩"暗黑3"仍然卡顿的根本原因。因此在准备彻夜奋战之前，有必要对自身网速进行一次全面的诊断测试，选择合适的服务器和登陆时刻非常关键。




很多玩家都在吐槽"暗黑3"卡顿的毛病




延迟1533毫秒的"坑爹"网速，被小怪推倒也就不奇怪了

#### 1. 简单Ping测试，挑选最快服务器

"暗黑3"的游戏服务器分为三个区域：美洲、欧洲以及亚洲。玩家购买的CDKey可以在任何一个地区的服务器上进行游戏，也可以随时切换服务器。但需要注意的是，不同区域之间角色和装备信息无法共享，所以最好在网速较快的服务器上创建账号，否则因为网速而转服又得从头来过，以前的努力可就白费了。

最方便的测试"暗黑3"各服务器网速方法是手工运行Ping命令，根据广大玩家的测试结果，"暗黑3"各战区的服务器节点IP地址如下：

亚服：211.234.120.10

美服：12.129.193.254

欧服：213.155.134.45

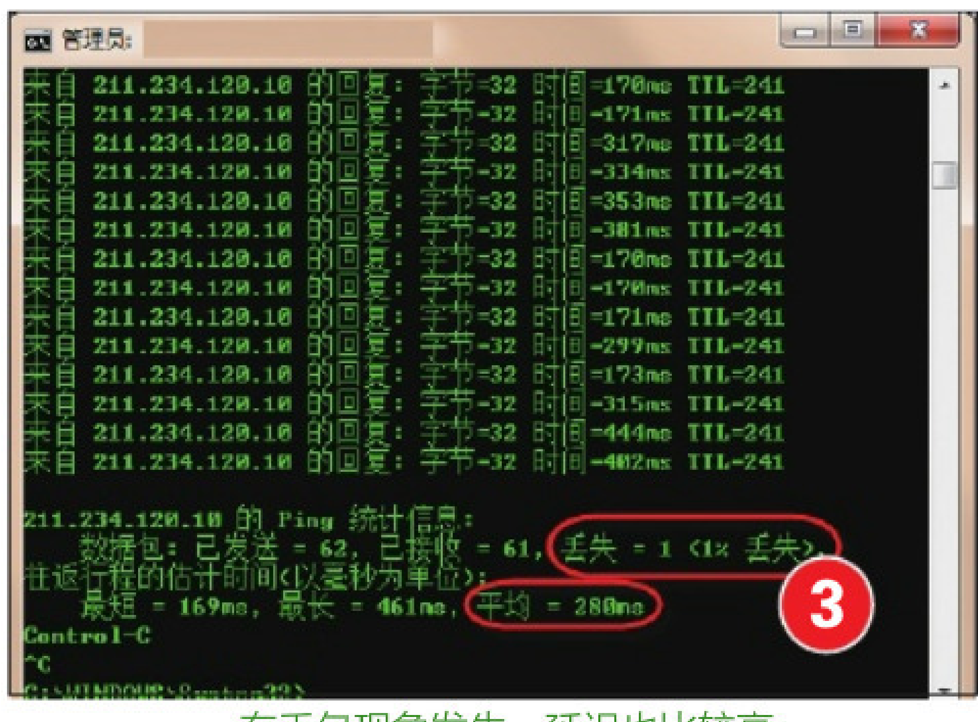
在Windows系统中运行命令提示符（cmd.exe）并执行以下命令：

ping 服务器IP -t

半分钟之后按下“Ctrl+C”停止测试，在返回的测试结果中观察丢包率和延迟值。可以看到笔者的测试结果有丢包现象，返回延迟值是280ms（图3）。如果有较多的丢包现象发生，就说明在游戏中很可能会比较卡且容易掉线。

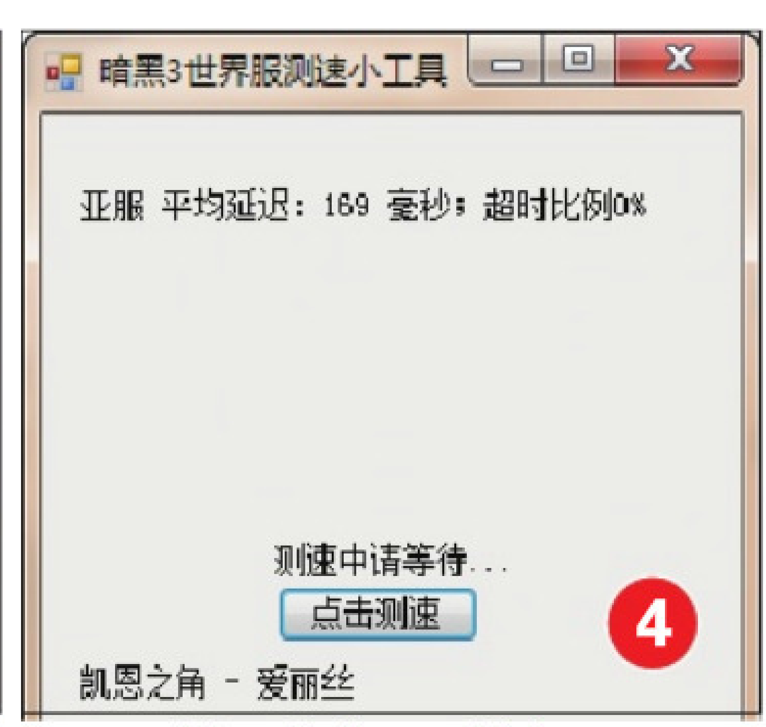
一般来说，国内直连美国服务器延迟都在300ms左右，直连亚洲服延迟200ms左右，200ms以下对玩家来说就比较流畅了，因此建议选择亚洲服务器。另外，网上还有一个“暗黑3”世界服测试小工具，可方便地测试各个服务器的连接延迟（图4）。

上面介绍的手工Ping命令和使用工具的方法只是选择服务器的参考而已，并不一定能得出完全与实际相同的体验，测试服务器流畅度最直接准确的方法，还是真正进入“暗黑3”游戏查看延迟。





有丢包现象发生，延迟也比较高



“暗黑3”世界服测试小工具

## “暗黑3”中延迟返回值较高的问题

“暗黑3”的玩家普遍反映，游戏里的延迟指示器显示的延迟值都比较高，而《魔兽世界》之类的游戏则要低得多，甚至在100ms以下，这是为什么呢？

官方对此进行了解释：“暗黑3”的延迟显示的是“向服务器发送数据→服务器进行处理→服务器给出回应”的速度，而魔兽世界的延迟显示的是“向服务器发送数据→服务器给出回应”的速度，也就是相当于用Ping命令等到的延迟。“暗黑3”的延迟指示器不是单纯的Ping，严格来说不能用于衡量服务器性能。

### 2. 避免爆服，选时很重要

除了自身的网络原因以外，登陆“暗黑3”的玩家越多，服务器的负荷也就越大，游戏速度也自然也会不太流畅。因此可在早中晚不同的时间段测试一下“暗黑3”美服、欧服和亚服各服务器的速度，从而找出不同服务器的最佳黄金时段。

## 二 网速不是你想买就能买

硬件配置不够、没有CDKey都能花钱解决，可是网速问题不是简单升级带宽就能改善的事情。目前普通用户2Mb/s的带宽已经足够玩“暗黑3”，影响网速的根本原因还是在于宽带运营商与国外服务器的连接速度。

### 1. 什么原因堵塞了游戏连接通道？

在前面的CMD命令提示符窗口中，运行如下命令：

tracert 211.234.120.10

“TRACERT”命令是用来对路由进行跟踪（图5），分析从本机连接到该服务器所经过的一个个网络节点。从返回的一大串IP地址可以看出，用户并不是直接连接到服务器，而是需要经过一个个路由节点来中转。而影响连接速度的原因，正是其中某个节点速度比较缓慢所导致的。无论你的带宽多高网速多快，最终的游戏连接速度会受途经最慢的节点速度影响。

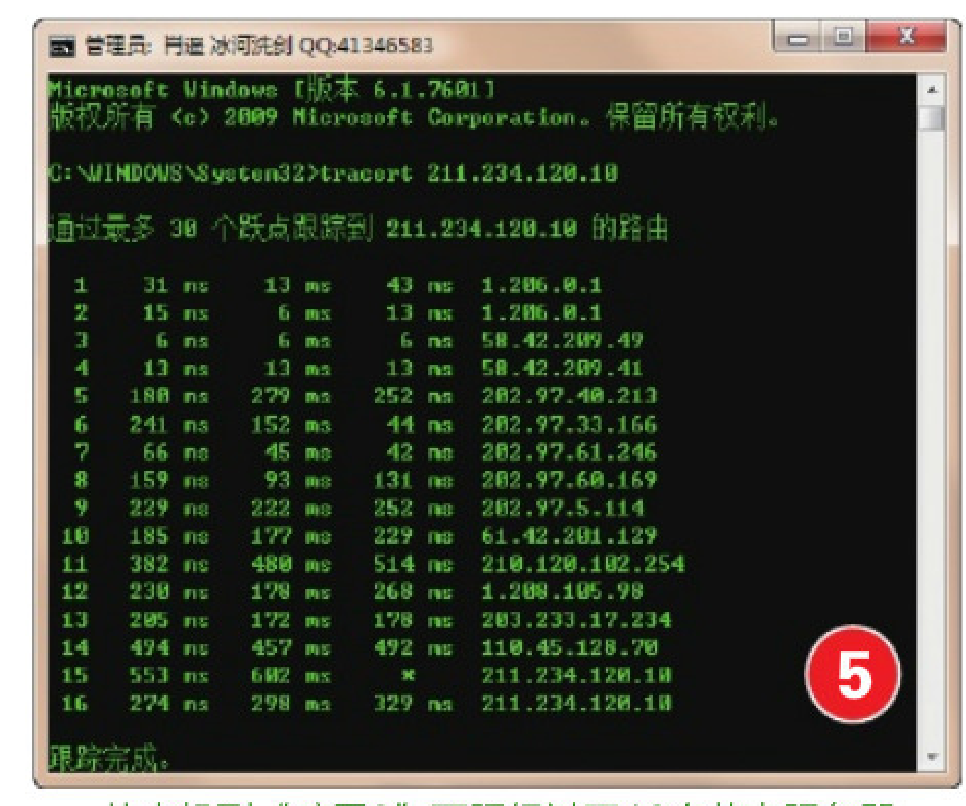
这就好比驾车去某个目的地，其间需要经过多条道路，当其中某段路拥堵缓行时，我们很自然地会绕行选择其它畅通的车道继续行驶。可是对于我们使用的网络来说，所有的路由节点都是由网络服务商所提供的，用户没有选择的自由，那么如何才能让暗黑游戏之路从堵塞变成通途呢？

### 2. 网游加速器，绕过堵塞行通途

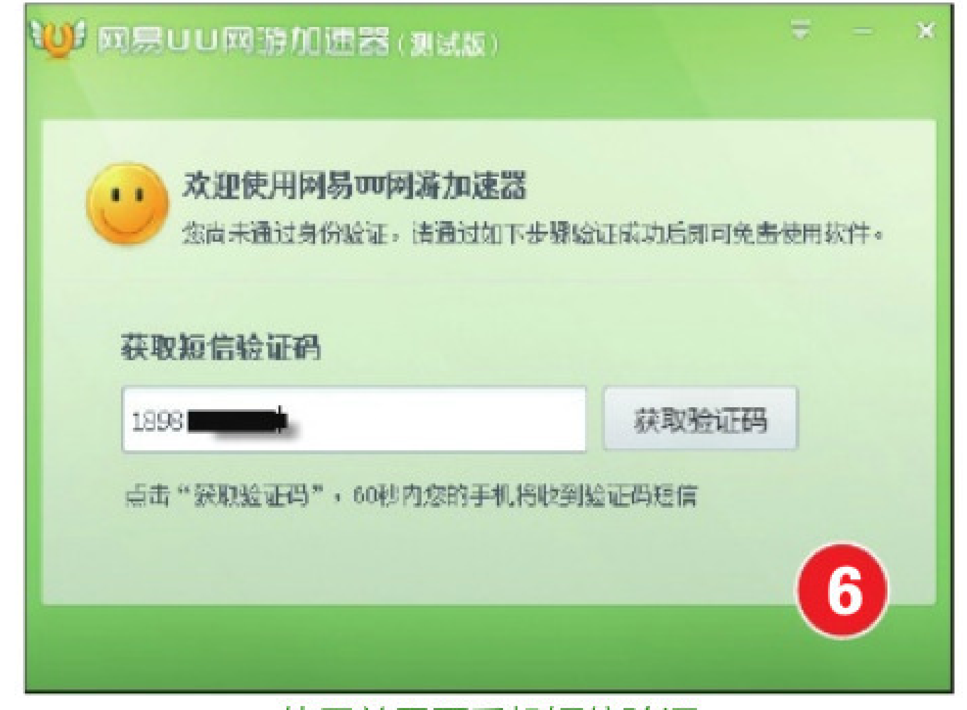
网游加速器能实时监控布置在世界各地的中转服务器节点速度，实时进行动态路由调整，从而加快网游速度。在网络拥堵时，网游加速器可绕开拥堵路段，调整网络“行驶”路线，优先选择最快的节点到达目的地，解决网游中遇到的网速慢、延时高、卡机、易掉线等问题。

“暗黑3”的火爆让大量国内玩家涌入台服和美服，为了保证游戏流畅不延迟，网游加速器不可或缺。市面上的网游加速工具非常多，其中不乏完全免费和部分免费的软件，例如网易UU、速游加速器等。

“网易UU”（http://uu.163.com/）是一款由网易公司出品的网游加速工具。该软件完全免费但加速效果优秀，它采用了多节点部署，通过数量庞大的加速服务节点群，配合网易最新的刀片服务器支持，可以摆脱网游延时



从本机到“暗黑3”亚服经过了16个节点服务器



使用前需要手机短信验证

的束缚。网易UU的使用非常方便，纯绿色免安装，直接运行程序点击欢迎界面中的“开启免费加速”即可进入操作流程。首次使用时需要提供手机号进行身份验证（上页图6），不会收取任何短信费用。

验证成功后有效期是1个月，之后点击“选择游戏进行加速”进入添加游戏界面，选择“添加游戏”并在列表中找到“暗黑破坏神3”。接着设置游戏服务器，根据自己的情况进行选择（目前只能选择亚服和美服）。最后返回加速器主界面，点击“启动加速”即可为“暗黑3”加速。软件会自动选择最佳的节点服务器，创建最快的网络通道，之后马上启动“暗黑3”享受爽快的游戏世界吧（图7）！




加速成功启动游戏！

### 提示：手工选择加速节点

网易UU在加速过程中会默认选择最佳节点来提供加速服务，如果觉得当前加速效果不理想，可以选择其他节点进行尝试。“选择节点”功能中的节点列表中默认是按延迟与节点服务负载进行排序，可以根据自己的网络情况手工选择加速节点。手工设置的节点可以自动保存，下次会默认使用手工设置的节点进行加速。




手工选择加速节点

除了完全免费的网易UU，还有一些部分免费的加速器，如迅游、速游等。“速游加速器”（http://www.ptsuyou.com/）也是一款比较著名的网游加速软件，支持2000余款国内游戏加速以及台服、欧服以及美服等网游，而且速游加速器还免费支持全球“暗黑3”台服、欧服和美服网络加速。



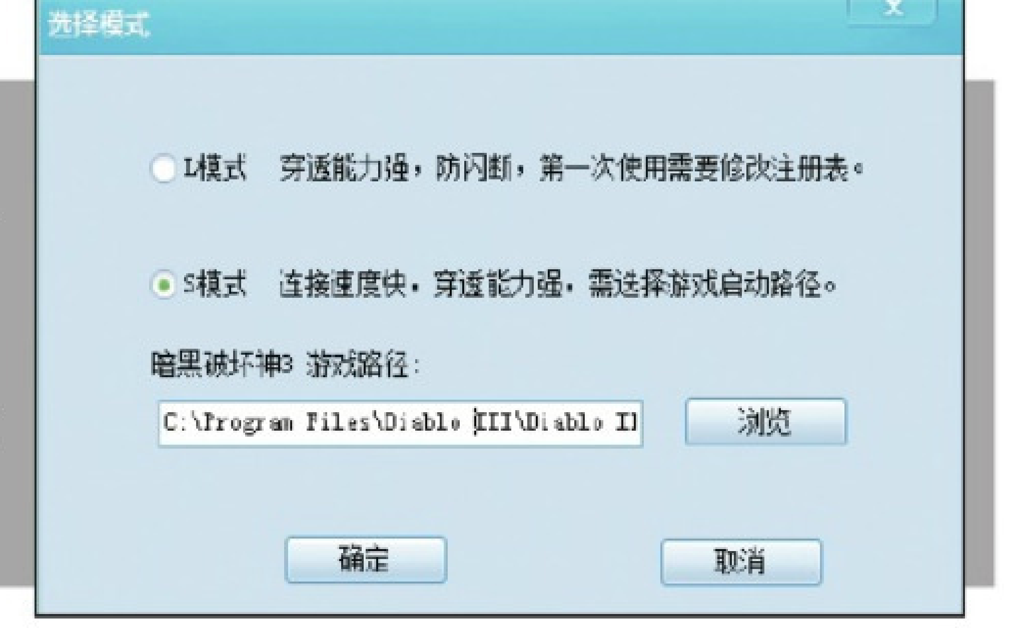

选择加速节点

运行速游加速器并免费注册账号登陆，首先在游戏列表中用拼音模糊搜索“AHPHS”，选择“暗黑3”游戏。之后“选择节点”这一步很重要，它会直接影响游戏的加速效果，一般国内玩家最好选择国际节点进行加速体验，也可直接点击“最佳选择”，自动检测并选择最快的加速节点（图8）。不过目前免费用户可全天可使用的节点仅有那些标有“内测”的条目。

选择好要加速的游戏和节点以后勾选“保存设置”，软件会记住当前的选择方便下次启动客户端时自动载入。最后点击“启动加速”按钮即可开始连接加速节点，提示成功后就可以流畅地玩“暗黑3”了！

### 提示：“S模式”为加速器再提速

速游加速器在默认情况下是通过L模式连接的，细心的读者会发现软件还有一个S模式，其加速效果更佳。启用方法是在选择“暗黑3”游戏以后，点击“选择模式”按钮，在弹出的对话框中选择“S模式”，之后点击“浏览”指定游戏安装路径，默认为“C:\Program Files\Diablo III\Diablo III Launcher.exe”。确定后返回主界面，启动加速即可。




手工设置S模式

## 三 “账号被锁定？！”，医治网游加速“后遗症”

网游加速器每次都是挑选最快的节点来登陆游戏服务器，所以每次使用的加速节点都可能不同，这就导致游戏服务器会检测到用户经常在不同地区登陆账号，可能会被误判为账号登陆异常，从而带来一个问题——“由于侦测到异常活动，Battle.net账号XXX已遭到锁定”（图9）。尤其是使用迅游加速器的玩家，更是常常遭遇账号锁定的麻烦。




不少玩家在使用迅游加速器后“暗黑3”账号被锁定

在解锁“暗黑3”账号时往往会遇到一些问题，例如电子邮箱不存在、输入安全问题错误等，很多时候令用户不知所措，所以下面会专门向大家介绍一下如何解决此类问题。另外，国内用户可能无法直接连接“暗黑3”台服、美服战网，可运行刚才介绍的“暗黑3”网游加速器或者使用其它代理工具，即可正常进行解锁操作。

**提示**

除了使用网游加速器，从欧服或美服切换到亚服登陆时，也可能会因为登陆地址不同而导致账号被锁定。同样可参照下面的方法进行解决。

### 1. 网游加速导致台服账号遭锁定

使用网游加速器对“暗黑3”台服进行加速时，如果账号被锁定，解决起来还是比较简单的。

首先，打开“暗黑3”台服战网（http://tw.battle.net/d3/zh/），在登陆窗口中点击“无法登入”（**图10**），然后选择“我被锁定登入自己的账号了”并点击“账号解锁”按钮。之后按要求输入自己的邮箱账号和姓名，确认无误后选择重置密码（**图11**），验证通过后就可以解锁账号了。

### 2. 解锁时电子邮箱不存在?

在进行电子邮箱验证时，明明邮箱地址没有问题，可还是会弹出错误提示“此电子邮件地址不存在”，这是为什么呢？问题的原因往往是由于用户之前是在美服战网注册了账号，前往台服战网上进行解锁时就会出现找不到邮箱地址的情况，因此需要切换到美服战网进行解锁。

点击页面右下角的“台湾-繁体中文”，在弹出的国家和语言列表中选择美服账号地址“美国→English（US）”（**图12**），之后界面将会变成英文。当然也可直接进入美服战网（http://us.battle.net/）按同样的方法进行解锁，就不会再出现电子邮件地址不存在的提示了。

### 3. 用CDKey解锁

美服战网提供了用CDKey重置密码的解锁方式，无论是在那个服务器注册的账号，只要有CDKey都可以直接在美服解锁。首先在美服战网选择“I'm currently locked out of my account.”，点击“unlock account”按钮输入邮箱与姓名。需要注意的是在台服战网注册的账号要将姓名填写到“First Name”处，并勾选“I do not have a last name on my Battle.net account.”，不必填写“Last Name”（**图13**）。否则会提示姓名错误。

输入正确的邮箱与姓名后就可以选择重置密码验证方式，选择第二个“The first 6 digits of the game key……”即CDKey验证模式（**图14**）。无论台服或美服，只要输入注册时绑定的CDKey即可解锁账号。

### 4. 战网解锁太麻烦，预设安全问题更轻松

必须使用网游加速器，又得频繁解锁账号，真是太折腾人了！为了不必每次都要到战网去解锁，最好在预先设置安全问题，一旦游戏登陆时出现账号锁定情况，就可以直接选择“回答安全问题”方式进行解锁了，这样省事多了！

### 5. 其它解锁方法

除了上述介绍的几种解锁方法以外，还可利用战网提供的手机短信通知功能进行解锁，具体方法参见后文的介绍。另外，如果忘记安全提示问题答案，也记不得注册时填写的身份证号，而且没有CDKey的话（没人这样倒霉吧……），就只有打电话给战网客服电话解决（*00886-226546266）。由于是国际长途，可以在淘宝上买打折的Skype国际长途电话卡来使用，换算下来话费能便宜很多。



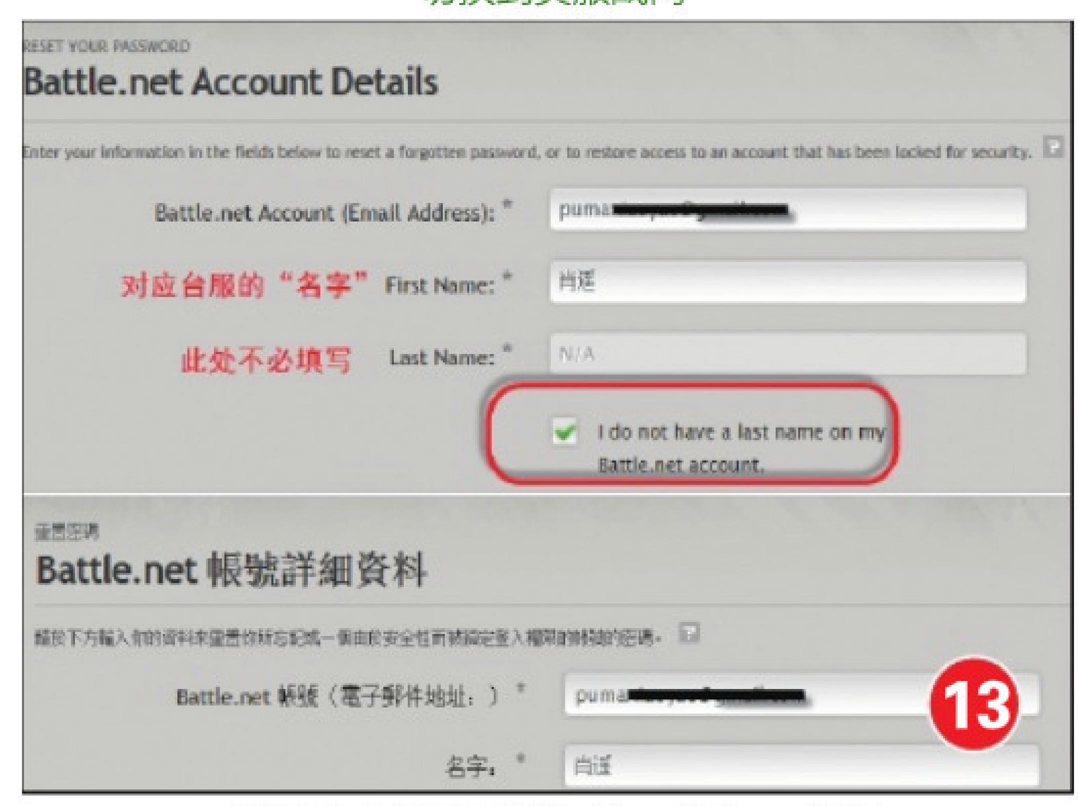
选择“无法登入”



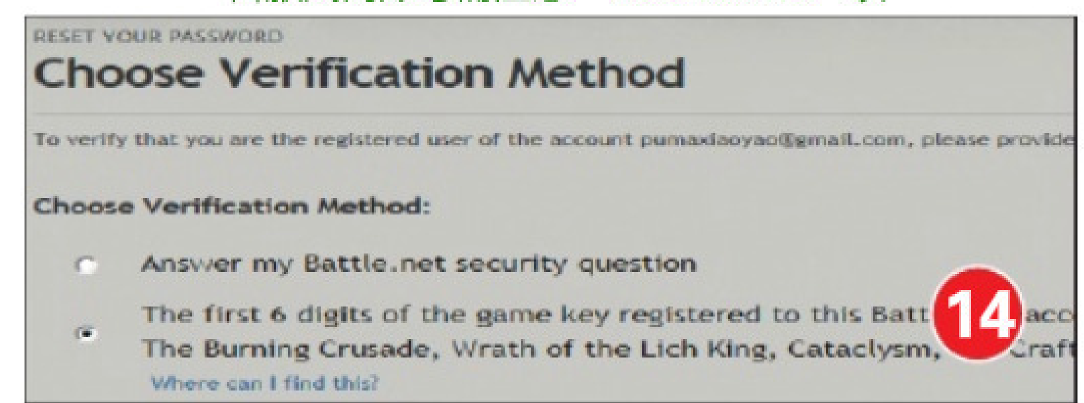
选择密码重置验证方式



切换到美服战网



台服战网账号需注意“Last Name”项



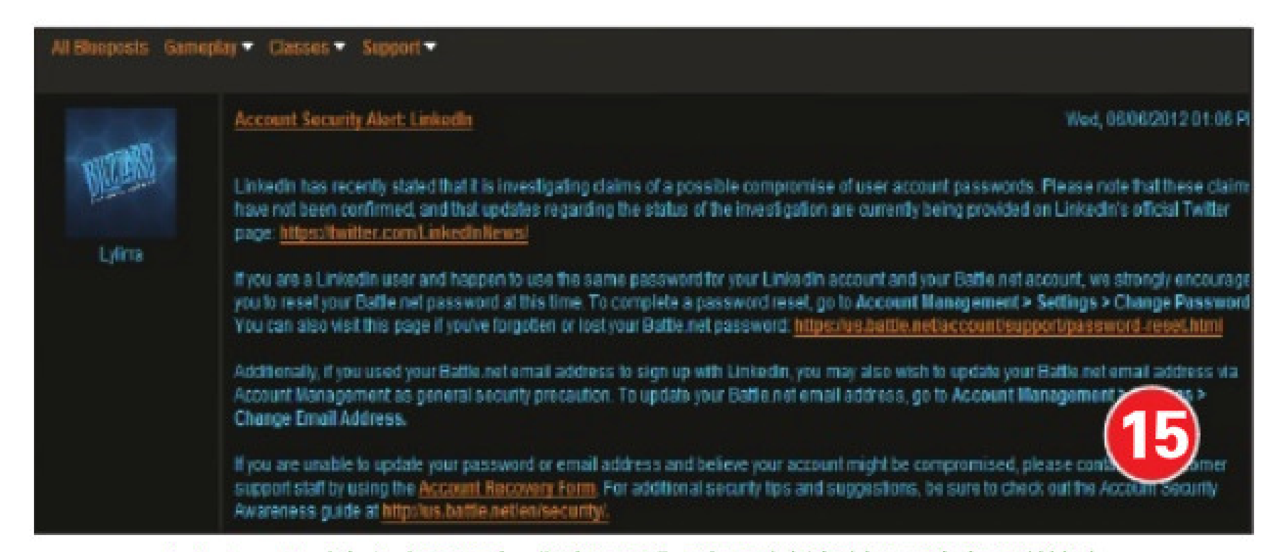
CDKey验证模式解锁账号

# 拿什么来保护你？我的账号我的命！

谈到账号被锁定的问题，除了上面介绍的因为使用网游加速器或其它正常原因以外，还有一种谁也不愿意遇到的情况——账号被盗。对于"暗黑3"的粉丝来说，账号就如同自己的性命一样重要，如果被盗号那可真是世界上最可怕的事情了！损失钱财装备不说，最重要的是如此紧俏的CDKey不是说买就能买到的，没有游戏可玩的日子真是郁闷啊！

## 一 盗号木马与网络钓鱼，不可不防

"暗黑3"的CDKey千金难求，自然被隐藏在阴暗角落中的不法分子所垂涎，各种针对"暗黑3"账号的木马攻击与网络钓鱼事件也频频发生。2012年6月8号，战网客服Lylirra发布了一则公告称，国外最著名的社交网络LinkedIn被入侵，提醒用户注意自己的战网账号安全（图15）。类似的案例在国内也早有发生，2011年震惊中国互联网的用户信息泄露事件，给许多在多个网站采用相同账号与密码的网民造成了极大的损失。




LinkedIn被入侵导致"暗黑3"账号被盗的风险急剧增大

笔者建议对于"暗黑3"账号最好设置一个独立的密码以保证安全，各种杀毒软件、防火墙、网游保护器之类的工具也尽量装上（图16），防止各种盗号或远控木马的攻击。此外还需谨防网络钓鱼，对于白送装备之类天上掉馅饼的事情千万别起贪念（图17）。




360保险箱能有效防止针对"暗黑3"的盗号木马




别忘记开启安全软件中的防钓鱼功能

## "暗黑3"账号网络钓鱼攻击案例分析

目前国内有很多针对"暗黑3"的网络钓鱼攻击，不少玩家因此上当受骗，下面就来揭穿他们的阴谋。在不少游戏论坛社区中都可以看到类似"暗黑破坏神3风云礼包""暗黑破坏神3英雄成长礼包"的赠送消息，尤其是游戏中类似赠送礼包的喊话非常多，宣称进入"暗黑3"台服战网可以免费获得一套不错的装备。

您现在的位置：首页 >> 游戏指南 >> 单机游戏 >> 内容

**暗黑破坏神3风云礼包**

时间：2012-6-8 16:33:09

[风云礼包]暗黑破坏神3风云礼包-《暗黑破坏神III》领取地址在哪

**相关答复：**

哥们你OUT了 在台服战网礼包领取官网啊 链接是：http://tw-tbattle.tk/d2/d3/zh/blog/777384/

要钱的.到anhei3.net暗黑3专区有..已经很低的 价格了 http://anhei3.net/thread-139629-1-1.html

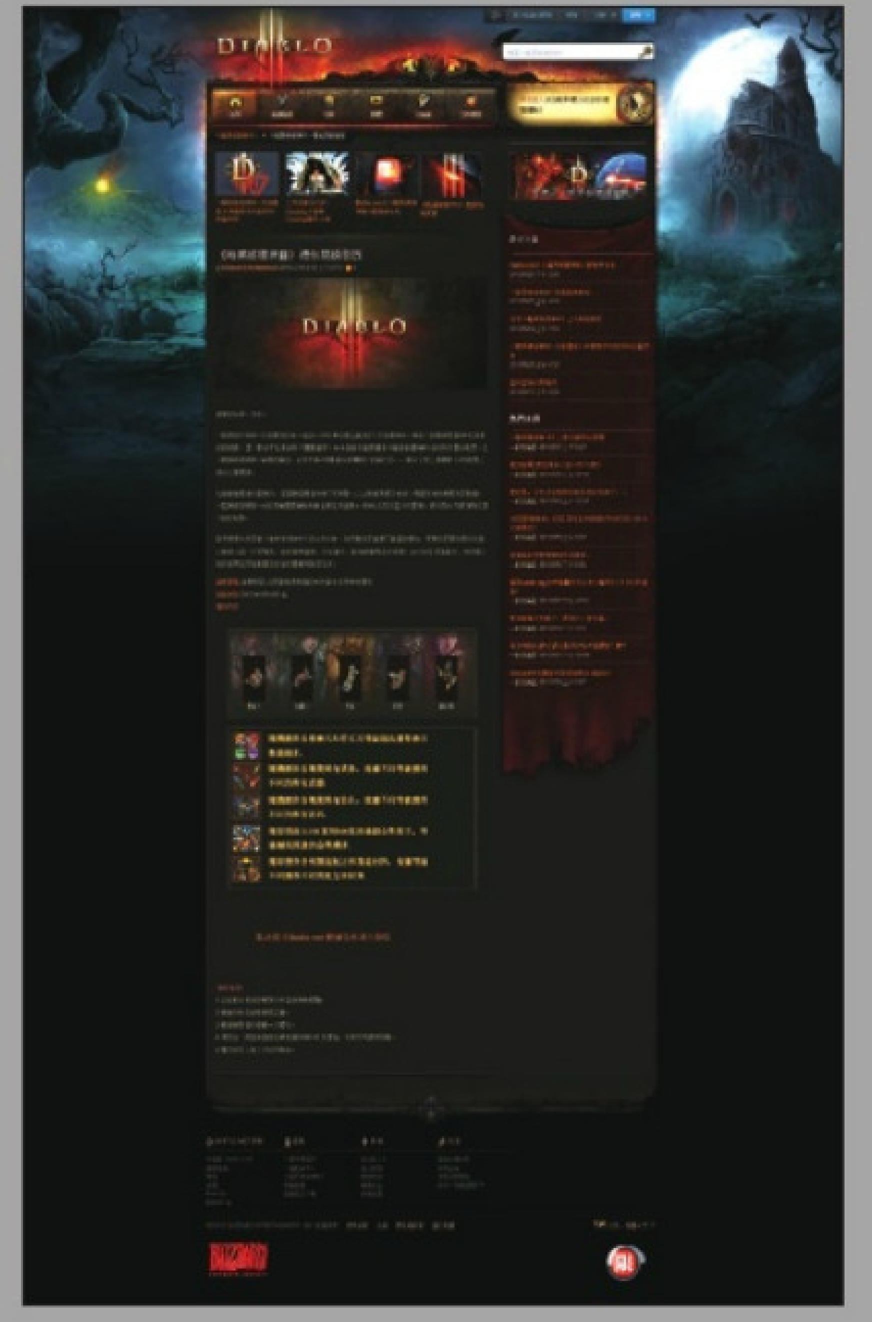
Tags:风云礼包

上一篇：新下的实况足球2012为什么会这样

下一篇：没有了

某游戏网站发布的钓鱼消息

笔者访问了这个所谓的"台服战网"钓鱼网站，发现与真的台服战网网页几乎一模一样，如此"用心良苦"的确会让不少"暗黑3"玩家上当。按照骗子的提示点击页面中的领奖链接就会弹出一个战网账号登陆页面，同样与官方的登陆界面非常相似。如果你在这个页面输入了自己的真实账号、密码和安全问




钓鱼网站页面很逼真

题等各种信息的话，那么账号就真的再也找不回来了！因为钓鱼者一旦获得账号的安全问题后，就可以随意修改任何注册信息。

事实上这个钓鱼网站采用了页面嵌套的手法，将真实的台服战网内容移花接木到其中，你会发现网页中的大部分内容，包括右上角的登陆功能都是链接到真实的台服战网网址，唯独提交获取礼包的页面是假的。不过无论它再怎样迷惑人，钓鱼网站的网址（http://tw-tbattle.tk/）终究会出卖自己（真实的台服战网网址是http://tw.battle.net/），使用国内许多带防钓鱼功能的浏览器，就能帮助用户识别此类钓鱼网站的骗术。



提高警惕就可以发现：钓鱼网站网址有问题！　　360安全浏览器截获钓鱼网站

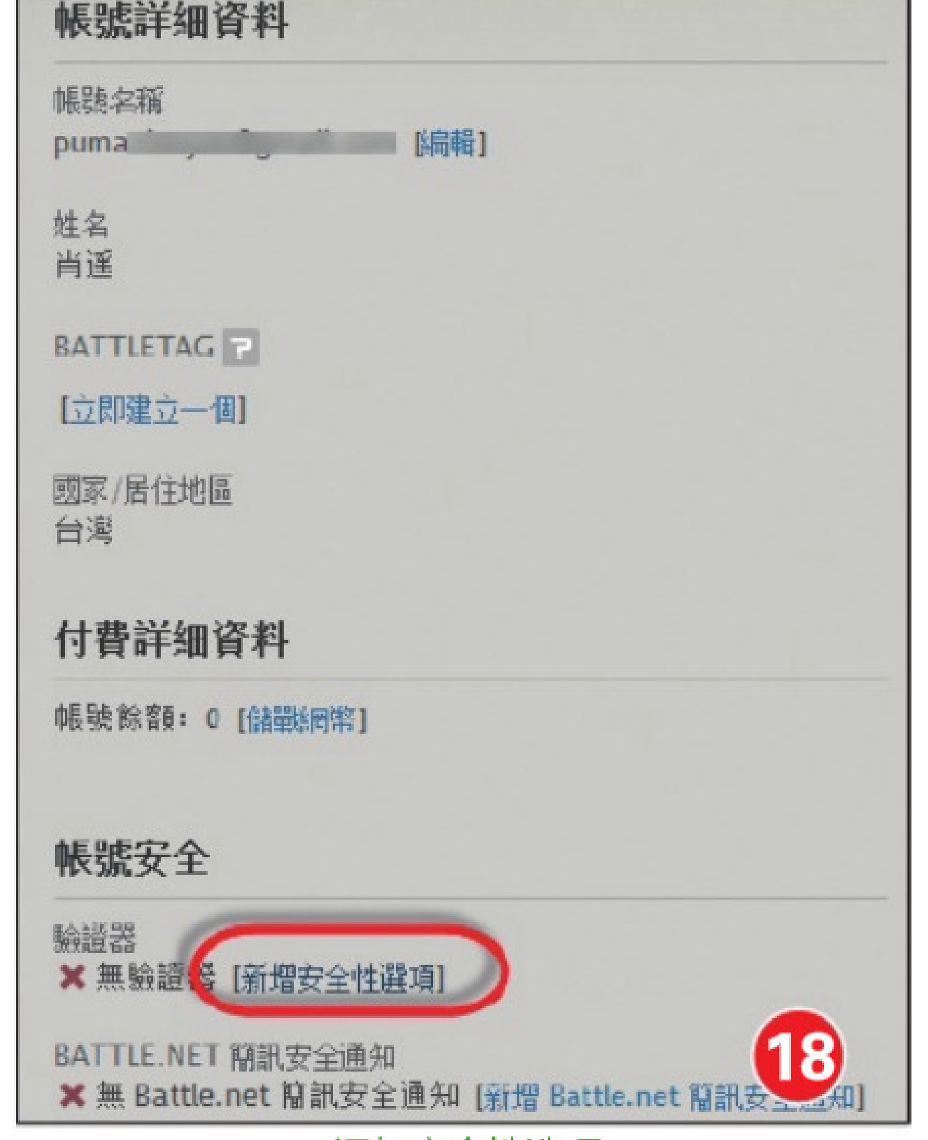
## 二 战网手机验证器，盗号神马都浮云

不论玩家再怎样小心提防，盗号者的攻击总是无孔不入的。好在战网为玩家提供了多种方式保护账号的安全，其中最简单最保险的莫过于手机验证器。

### 1. 手机验证器的绑定与账号保护

首先登陆台服战网进入个人账户信息页面，在“账号安全”下的“验证器”处点击“新增安全性选项”（图18）。在打开的页面中选择第一个“Battle.net验证器或手机验证器”，之后再选择“Battle.net手机验证器”。

点击“下载免费应用程式”即可安装战网手机验证器软件，目前支持主流的iOS、Android、黑莓等移动设备平台，运行该应用后得到一串序列号与动态密码备用（图19）。在刚才的页面中点击“绑定验证器”，此时要求发送确认电子邮件（图20），接着直接跳过下一步在第3步中直接输入之前获得的序列号与动态密码（图21），确认后即可成功绑定手机验证



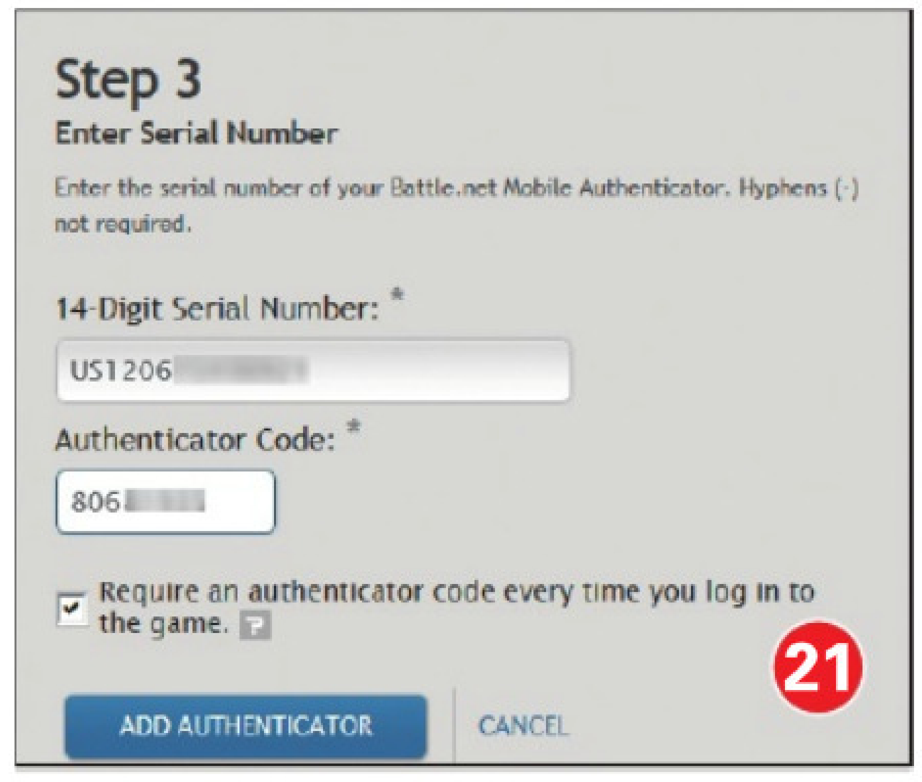
添加安全性选项



获得序列号与动态密码



发送确认电子邮件



绑定序列号与动态密码



登入战网需要手机验证器密码



管理手机验证器选项



备份序列号与还原密码

器了。

绑定成功以后，再次登陆游戏或战网网页时就会要求输入显示在手机客户端里的动态密码（图22），验证成功后才可以进入游戏。即使账号被盗，如果没有手机验证器，盗号者同样也无法进入游戏或登入战网修改账户信息，最大程度保障账户安全。

**2．卸载手机验证器前必须知道的事项**

手机验证器能有效保证“暗黑3”账号的安全，它是与手机唯一绑定的，因此非常重要。如果不想使用的话，千万不要先从手机中直接卸载程序，否则将无法解除手机验证器的绑定，并且无法登陆游戏或战网账户。正确的卸载步骤是先登陆战网在“账号安全”页面中的“管理安全性选项”，取消“每次当你登入至游戏时都将需要验证器”的选项（图23）。之后选择“移除验证器”，在“第一组验证码”中输入当前手机验证器生成的动态密码，等待30秒以后输入“第二组验证码”，最后点击“移除验证器”即可解除绑定，之后就可以卸载手机上的验证器了。

另外如果想重刷手机系统、换新手机或担心手机中的验证器程序被恶意破坏，就需要做好对手机验证器的备份工作。首先点击菜单中的“安装→继续”会出现序列号与还原密码信息（图24），可以纸笔记录下来。以后如果换了新手机或重刷系统，就要用到此序列号与还原密码来恢复账号与验证器的绑定关系。

### 账号保护安全方案：手机绑定短信通知与实体战网验证器

除了手机验证器，战网还提供了手机绑定短信通知安全功能，可以找回账号名称和重置密码，也可以用来解锁战网账号，还可在遗失验证器时取回账号权限。在战网账户中心的“账号安全”处选择“新增Battle.net简讯安全通知”，然后输入手机号码获取验证码即可绑定。需要注意的是，台服是不能绑定国内手机号的。此外，战网还提供了实体验证器，使用方法和手机验证器类似，既方便又安全可靠。



新增手机短信安全功能



实体战网验证器

# 刷怪动口不动手，外挂脚本要慎用

即便是再出色的游戏，刷怪、刷钱、刷装备的枯燥过程也会沉闷得让人无语。使用语音聊天辅助软件，组队喊话瞎侃可以打发无聊的时间，再试试传说中不用动手就能自动打怪的脚本，岂是一个"美"字了得！

## 一 单人游戏好寂寞，战友基友喊过来

"暗黑3"只支持有限的几名玩家合作战斗，再加上有些过时的聊天系统，玩家进入无人的游戏房间后，只能自言自语打发时间。习惯了团体组队作战的玩家在暗黑的世界中打怪厮杀之余，不免会感到黑暗中的孤独与寂寞。只能这样沉寂下去吗？使用语音聊天工具将战友基友喊过来吧！

在"暗黑3"中首选的语音聊天软件当然是"YY语音"，它以通话质量高、团队语音稳定而著称（图25），软件的群功能也极大方便了战队公会的建设及管理。另一款极力推荐的软件是在中国台湾地区非常流行的游戏语音工具——"RC语音（RaidCall）"（http://www.raidcall.com.tw/），世界顶级的电竞战队Fnatic、SK-Gaming、Evil Geniuses等都是它的忠实用户（图26）。RC语音非常小巧仅有4MB，有着内存占用少、语音质量高和延迟小的优点。同时它也提供了强大的群功能，方便团队管理。



语音聊天的首选：YY语音



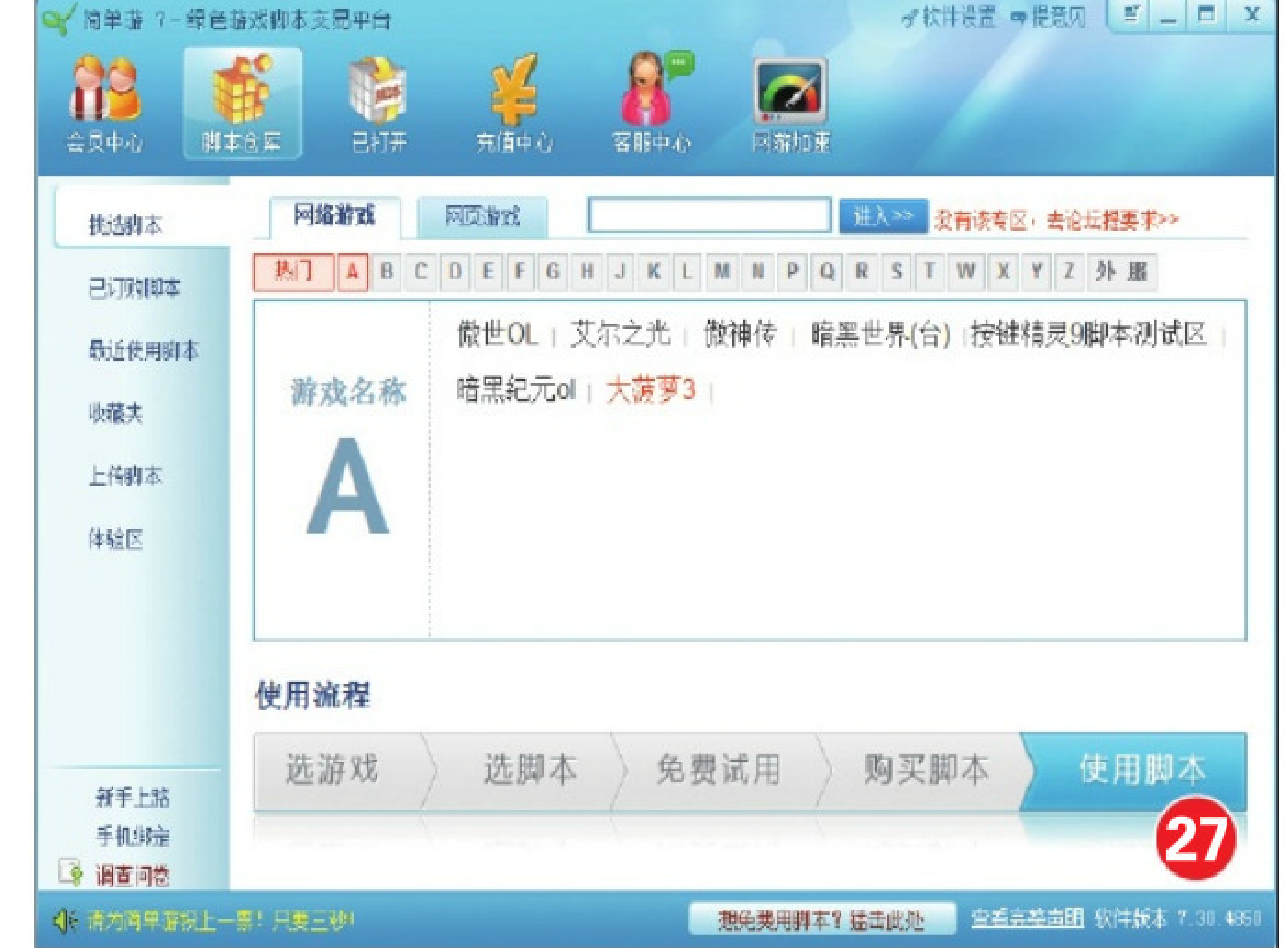
界面清爽但功能不俗的RC语音

## 二 外挂与脚本，最好不要用

"有游戏，就有外挂"——这几乎是一条绝对的真理。尽管官方声称"暗黑3"将禁止一切插件，但无论是《魔兽世界》还是《星际争霸》，都证明了外挂的地下活动是不可避免的。目前在网上贩卖的"暗黑3"外挂已经能够实现去除迷雾、箭头标记迷宫出口、显示怪物位置、在屏幕范围内瞬移等功能。使用外挂的后果是什么？当然是封号！相信没有谁会愿意冒着这样的风险去使用外挂吧？不过网络上还流传一种叫做脚本的东西，据说与外挂不同，可以自动刷钱、打怪且不会被封号。这些所谓的脚本，可信吗？

### 1. 简单游，脚本让游戏变简单

"简单游"（http://www.jdyou.com/）是国内最大的游戏辅助脚本交易平台之一，可以较为安全地买卖各种游戏脚本。登陆"简单游"后进入"脚本仓库"，在下方的游戏搜索区中点击字母A，即可看到"暗黑3"的别名"大菠萝3"（图27），点击它就可以进入"暗黑3"脚本交易平台专区了。




大菠萝，来3斤？

目前交易平台上的"暗黑3"脚本还比较少，都是踢罐子、刷地窖之类的简单功能（图28）。选中一个条目可以查看脚本说明，其中还有两个免费脚本可以体验一下：地精助手和一键换装备。以一键换装备脚本为例，打开后可进行一些基本设置（下页图29）。"鼠标点击频率"是脚本模拟鼠标点击的速度，使用默认的"快"即可；游戏窗口大小根据实际情况选定，而且使用此脚本需要将"暗黑3"调成窗口模式运行。




"大菠萝3"的脚本屈指可数

脚本的使用很简单，进入游戏后将第二套装备摆放在物品栏的相应位置，具体要求可以查看脚本的说明（**图30**）。设置好要更换的装备后，按F10启动脚本，程序会自动调节窗体的大小，也可手动移动游戏窗口的位置让游戏适应屏幕分辨率。在游戏中打怪、PK、开箱之类的操作，就可以根据需要随时按下H键启动脚本实现一键换装备。另外F7/F8键还可隐藏/显示游戏窗口。

**2. 脚本外挂有区别，风险依然有**

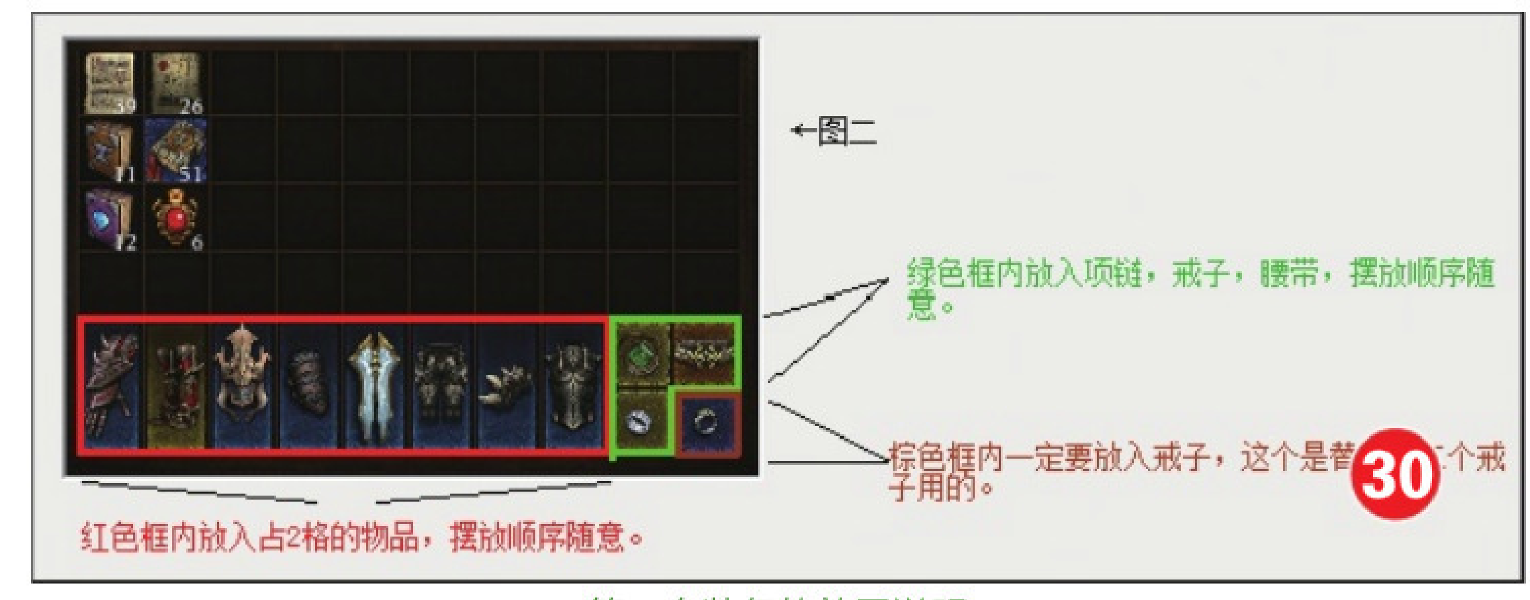
脚本使用起来非常方便，尤其是在需要手工重复点击操作的情况下，但是使用脚本与外挂会不会同样导致被封号呢？

从上面的例子可以看出，游戏辅助脚本事实上是通过模拟键盘和鼠标动作等手段，帮助玩家在游戏过程中将复杂的游戏操作简单化。游戏辅助脚本就像是操作电脑的快捷键，将原本一步一步的点击操作变成一键完成，只是起到一个节约时间和减少操作疲劳的作用，并没有跳过实际应该经过的游戏过程。而游戏外挂则是利用游戏漏洞或攻击服务，没有经过常规的游戏过程就获得金钱、装备或升级。使用外挂对其它玩家而言是极不公平的，破坏了游戏系统平衡，是一种作弊行为。

脚本与外挂有本质区别，那么是不是说脚本就一定可以放心使用呢？事实并非如此！除了换装外，许多脚本都有自动刷任务的功能，例如踢罐子。在最近几次“暗黑3”的更新中，开始限制玩家创建房间的数量（**图31**），需要快速创建房间的玩法也受到了限制，并且加入了游戏创建限制机制。随着官方对“暗黑3”的限制越来越严格，许多脚本都有违规嫌疑，希望玩家谨慎使用。



一键换装备脚本设置



第二套装备的放置说明



“暗黑3”更新中加入了游戏创建限制机制

## “暗黑3”中出现的几次刷怪与刷钱Bug

“暗黑3”无限刷箱子Bug——在血之城的地窖通过反复登陆游戏可无限刷新一个华丽宝箱，整个过程只需要20秒，真是天上掉下的馅饼儿！

无限复制装备Bug——这是韩国玩家曝出的一种可以无限复制装备的Bug，玩家通过在游戏的NPC处按照一定的顺序出售、购回物品，可以无限复制装备。这个Bug对于游戏经济体系的破坏是致命的，在战网紧急更新之后，对涉嫌使用此Bug刷装备的玩家采取了“回档”处理，所以各位就不要做白日梦啦。

除了上面两个已经公开的漏洞，还有许多“暗黑3”玩家发现的各种千奇百怪的Bug，比如踢罐子、睡觉打钱法（利用反射装备反弹死怪物来原地刷钱）、翻尸体、扒书架、武僧利用被动技能无限提升DPS等等……暴雪对此的态度十分严厉，会严查使用Bug的用户。看来“暗黑3”封号行动也已经箭在弦上，各位玩家还是不要为了一时的爽快断送了自己的账号呀！P



血之城存在Bug箱子的地点

# 木头耳朵的理想
## ——原版、翻刻、无损音频的『音质』差异

西安 白木

图片提供：malichuang

不经意间，数字音频系统已经走进了千家万户，每一个热爱生活的人想必都会拥有一套属于自己的音响设备吧！伴随着音乐的发展，一种特殊的人群也随之诞生，他们就是“音乐发烧友”。“烧友”们对音乐充满着热爱与执着，是一般普通人所无法想象的。他们痴迷于音乐，更痴迷于如何获得最美最纯的音质。

## 引子

曾几何时，在音乐“烧友”们之间广为流传着许多观点和传说，不论哪一种都非常重视“音源”的重要性，只有准备了好的音源，之后的放大输出和音箱声学甚至听音室声学才有了讨论的基础。在如今的数字音频时代，数字音源可以说被很明确地分成了“硬件”和“软件”两部分：硬件承载着软件，软件指挥着硬件——从理论上讲是这样，实际中也是这样。在相同的硬件条件下，更好的音频数据代表了更好的音质，这并不是一个难理解的问题。所以追求高音质的人们都会选择下载无损音频，而不是MP3格式。然而，无损音频的音质真的和CD光盘等价吗？用无损音频文件翻刻出来的CD音质又会怎样呢？


判断音质的好坏可以“以貌取人”吗?

这是一个被大家长久以来探讨的问题，由于争论的集中性以及特殊性，笔者怀着忐忑不安的心情在撰写这篇文章。**我们用很简单的实验就可以证明，原版CD、翻刻CD和无损音频文件的数据很容易做到一模一样**。那么，是不是说三者音质就一样了呢？实际上，这个问题有两个方面，一方面只是简单的技术问题，钉是钉铆是铆；而另一方面，则更像是一个哲学问题，也就是说，多少会牵扯到一些世界观。或许，正是因为这个问题的两面性才造成了长久以来的争论吧。

# 原版CD & 翻刻CD，听起来不一样？

首先，笔者就来回答你最感兴趣的两个问题：

**问：**翻刻CD和无损音频文件所包含的音频数据能否做到和原版CD一模一样？

**答：**完全可以，而且很容易。

**问：**当原版CD、翻刻CD和无损音频文件三者包含的音频数据一模一样的情况下，它们播放出来的声音就会一模一样吗？

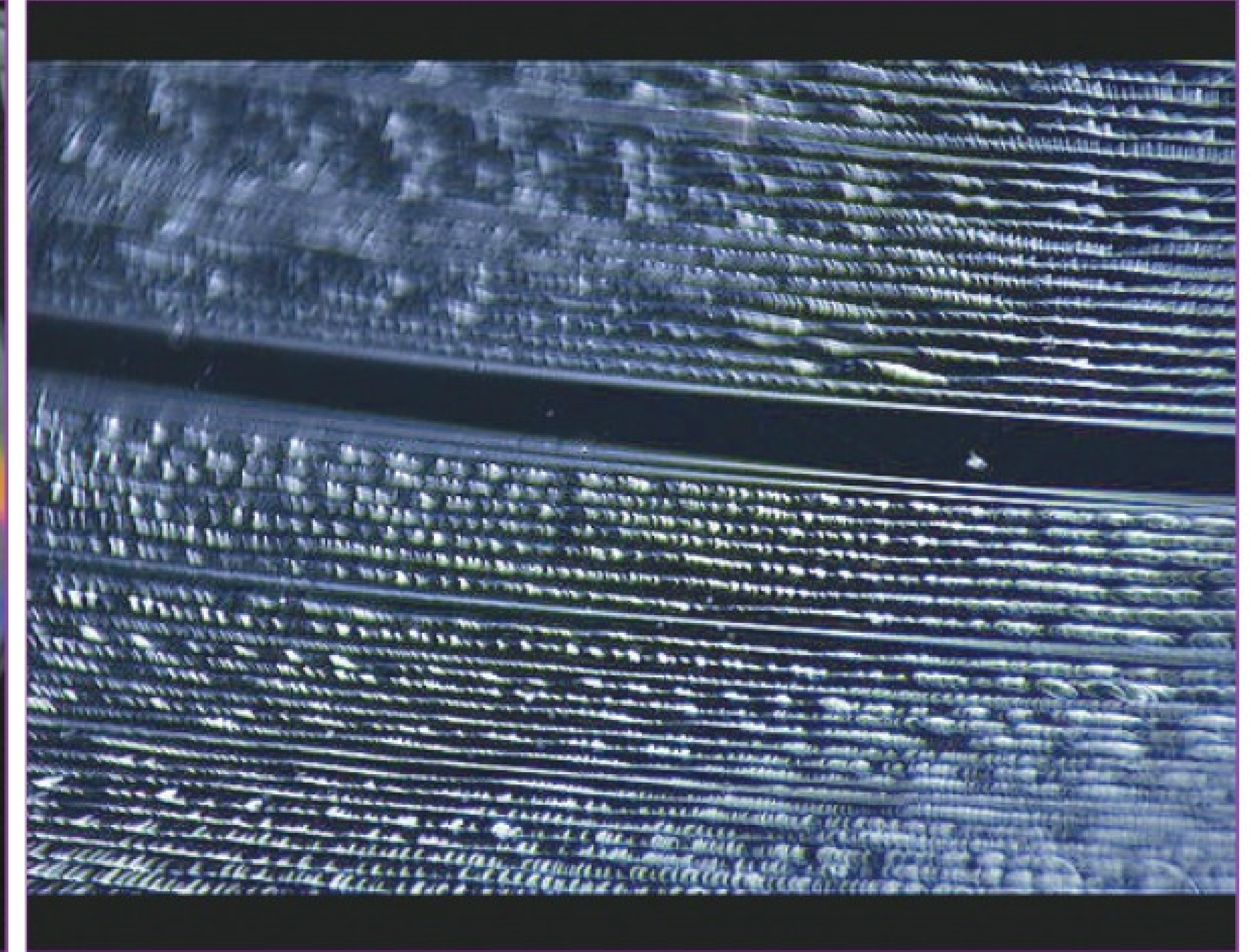
**答：**不一定。

那么，原版CD、翻刻CD、无损音频文件三者的“音质”到底一样不一样呢？在得到答案之前，先别急着下“原版CD最高，翻刻次之”的结论，因为实际中的情况远不止你想象的那么简单……

要讲明白这个事情，让我们先把技术问题放在一边。通常来说，人们可以通过各种途径获得正版的音乐CD，比如实体店，抑或是网购。当CD买回来以后，你需要做的是打开包装，小心地把碟子放进光驱，然后关上光驱按下播放键，之后就是机器开始工作，同时音乐也会响起。如果你很爱惜你的CD，那么肯定会避免把盘面刮伤，否则轻者会出现爆音，重者会完全无法播放。可以说，这与以往人们对于黑胶唱片（乙烯唱片）的认识是一致的，乙烯唱片如果划伤了，轻者只是爆音和炒豆声多了，再严重一些则干脆就脱轨。



划痕和磨损对于光盘来说是不可避免的



黑胶唱片的表面，它的天敌是灰尘与深度划痕

## 如何修复光盘的划痕

光盘表面较细微的划痕修复起来比较简单，将CD放入冰箱约两个小时，之后蒸发掉表面的水分就可以了；如果划痕比较多而且严重，可以尝试以下步骤：

**第1步：**切一段新鲜的香蕉在CD表面按一个方向转圈涂抹均匀。

**第2步：**用香蕉内皮重复之前的动作，上面的蜡质会有效清理CD表面。

**第3步：**用干布转圈擦拭。

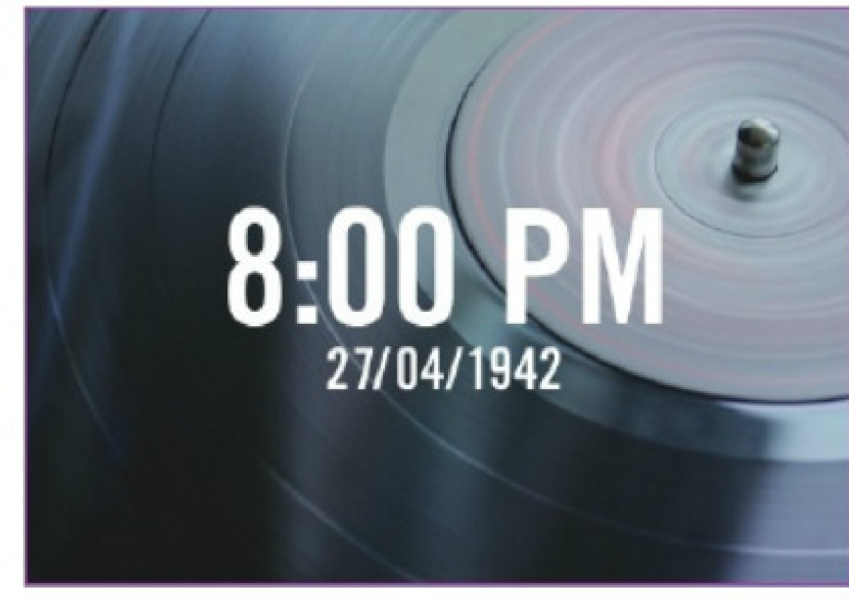
**第4步：**最后，用温和清洗剂把香蕉残留物擦干净即可。

还有一种用牙膏修补划痕的方法也比较流行，先将碟片用水淋一下，有条件的再滴上一两滴餐具洗涤液，之后找一块白色泡沫塑料在一端蘸上少许牙膏打磨盘面划伤的地方。磨的时候要从里到外再从外到里，直到将光盘磨得像新的一样就可以了。




用牙膏磨盘片时千万不能做圆周运动

乙烯唱片是一种优秀的音源，人们也曾经把它宣传为神话一样的存在，它音质饱满甜蜜且富于表现力，影响了整整几代听众。上个世纪70年代是乙烯唱片的黄金时期，在那个时候涌现了众多优秀的录音师，是他们的不懈努力造就了乙烯唱片昔日的辉煌，直到现在都还有很多乐迷疯狂地执着于乙烯唱片，也让之后出现的音乐CD自然而然地被寄予很高的要求与期望。为了让CD播放系统产生更好的声音，人们也在尝试着各种努力，录音方面也好，放音方面也罢。在CD短短的20多年发展历程中，一次又一次的技术革新让CD唱片的音质一代比一代更好。






上图：1942年，哥伦比亚唱片公司推出了市场上第一张唱片

右图：一起陶醉在两人都喜欢的音乐里该是一件多么美妙的事情……即使现在把唱片作为特别的礼物也毫不过时

如今我们都知道，保证CD盘面的完好依然同乙烯时代一样重要，光洁的碟面是准确读取光碟数据的前提，当然碟片的制作质量也很重要，看看一些杂志附送的量产劣质CD，最后几轨经常会出问题，让人无法忍受。CD光碟的制作质量会影响CD的音质，这是一个公认的结论，沿着这样的思路走下去，我们很直接地就会得出这样一个看法：“原版CD一定比翻刻的音质好，因为翻刻的来自原版。”或者说：“CD的各种制作工艺会使音质产生不同程度的劣化。”初看起来，这种说法不是没有道理，但真的正确吗？这正是本篇所探讨问题的关键点之一。




好的CD厚度不是关键，韧性才是重点。手劲大的朋友谨慎尝试



当然，也有用物理方法销毁光盘的机器，在雕花中灭亡……

应当注意到，上述这种说法只是从乙烯到CD的一个简单类比，仅仅是想当然而没有考虑到CD系统的特殊性——CD是一种数字系统。当我们认识到CD是数字系统，而数字系统又存在“传输噪声不叠加”这种特性的时候，就不难理解“原版CD、翻刻CD、无损音频在理论上音质相同”的结论了。不幸的是，很多人并没有深刻地认识到这一点，一方面因为很多人受乙烯唱片的影响根深蒂固，很难适应如今的数字时代；另一方面则是很多新生代没有给予数字系统理论足够的关注，最终导致这个结论并没有被大多数人掌握，没有成为广大烧友的共识。

准确地说，音乐CD是一种数字音频“传输媒体”。注意，是“传输媒体”。什么叫“传输”？“传输”就是将此时此地的信息在彼时彼地准确地再现。所以说，不要看见“传输”就以为不包含“保存”的意思，它其实是一个很广义的概念。那么CD系统完成了从哪里到哪里的传输呢？从生活中的常识来看，很多人都会有这样的感觉：“音乐是从CD里播放出来的，因此CD是音乐的‘源头’。”然而这样的认识是不全面的，CD实际上只是音乐信号的传输媒介，它完成了音乐信号从CD母带（一般是数字磁带，而且采样率和量化位数被格式化成与CD一致的规格，也就是44.1KHz/16bit）到播放机的传输。当你认识到了这一点，就会更加全面地认识CD光盘——CD只是一个“传输媒介”而不是“源头”，它的任务是把数字音频准确无误地从“源头”传输到“目的地”。在实际过程中，CD在大部分时候都很出色地完成了它的任务，只要是新光碟好光驱，CD都能很好地把数据从CD母带传输到CD播放机里。




LPCD45规格的DAT母带

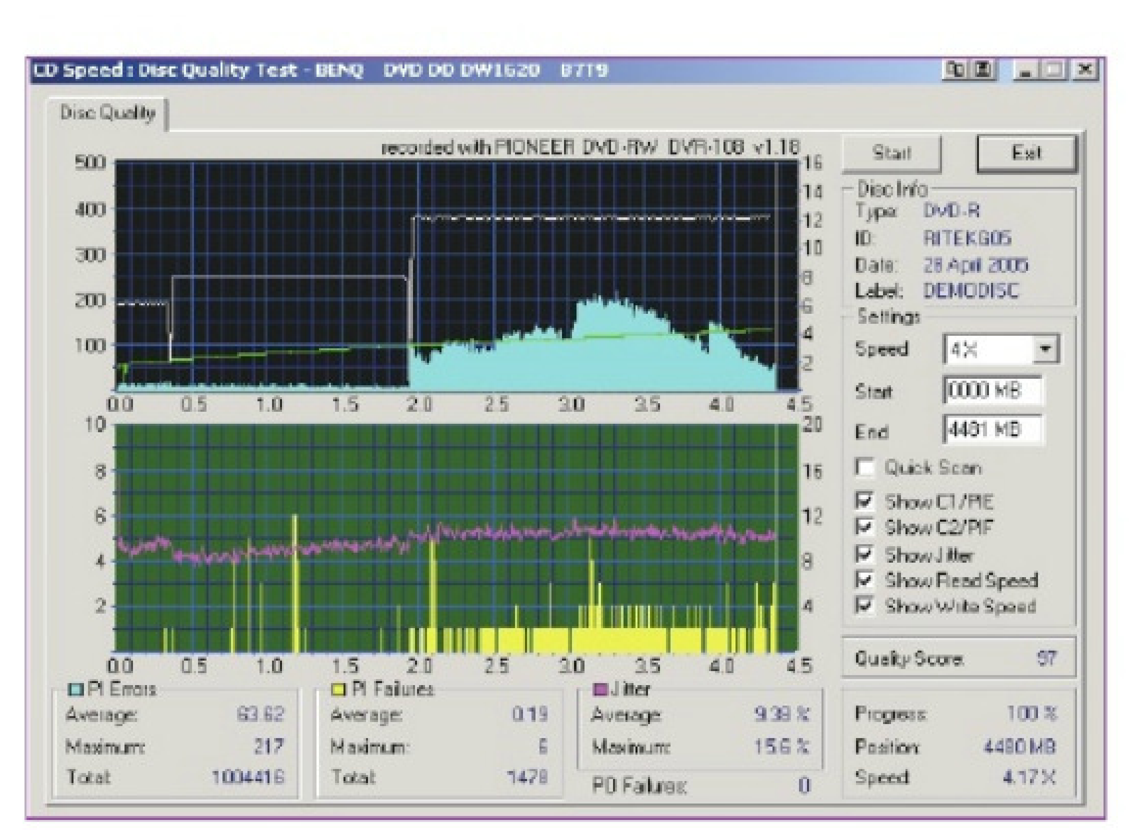
所以我们可以认识到：CD是一种传输媒介而不是音乐的源头，对于它的工作来说，只有“准确无误地完成了传输任务”和“没有完成传输任务”（即传输出错）两种泾渭分明的结果，而且也没有比“准确无误地完成了传输任务”更好的结果。既然如此，是不是说只要做到翻刻CD和无损音频文件中包含的数字信息和原版CD一致（实际上这一点很容易做到的）就表示它们的音质一样了呢？答案是：“理论上一致，实际中要看情况。”

想必读者看到这里，很多人可能会觉得不耐烦了。绕了这么大一圈也没有谈到技术方面的东西，而且最后只是得出了一个模棱两可的答案。没错，之前的讨论并没有集中地对技术问题进行阐述，只是对思想和认识进行说明，但这两者才是造成人们观点冲突的最根本原因。至于技术只是具体的细节解释而已，只有在需要的时候才深入到一定程度讨论，也就是接下来要探讨的方面。

回到最初的问题上来，既然说CD只要完成数据的准确传递就算完成了任务，那为什么还不能断定“原版CD、翻刻CD、无损音频文件的音质是一致的”这种观点呢？这就要提到一个在理论上的理想情况下不会考虑，而实际中却无时无刻不在的因素——“Jitter”与“风味”。

什么是Jitter？Jitter就是数字时钟信号的漂移；什么是时钟信号？时钟信号是指挥整个数字系统工作的脉搏。理想状态下，时钟信号是周期固定的方波，而实际这个方波的每个周期长度都不会完全一致，它与理想值之间的误差

就被成为Jitter。为了便于理解可以借用百度百科上这样一个例子：假如你有个女友，你希望她每天晚上下班之后7点准时来找你，而她有的时候是6:30到，有时候是7:23，有时候也许是下一天，这种时间上的不稳定就是Jitter。如果你仔细观察这种时间上的不规律性，就会对Jitter有更深一些的理解。在你观察的这段期间内，女友最早和最晚到来的时间被称为"Jitter全振幅"（peak to peak Jitter amplitude），那么"Jitter半振幅"（Jitter-amplitude）就是你女友实际来的时间和7点之间的差值。女友来的时间有早有晚，Jitter半振幅也有正有负。通过计算，你可以找出Jitter半振幅的平均值，如果能够计算出女友最有可能在哪个时间来，你就可以发现她来的时间是完全无规律的（随机Jitter）还是和某些特定事件有关系（关联Jitter，所谓关联Jitter就是比如你知道女友周四要晚来，因为她要去看她的妈妈）。



很多光盘测试软件都支持对Jitter的检测

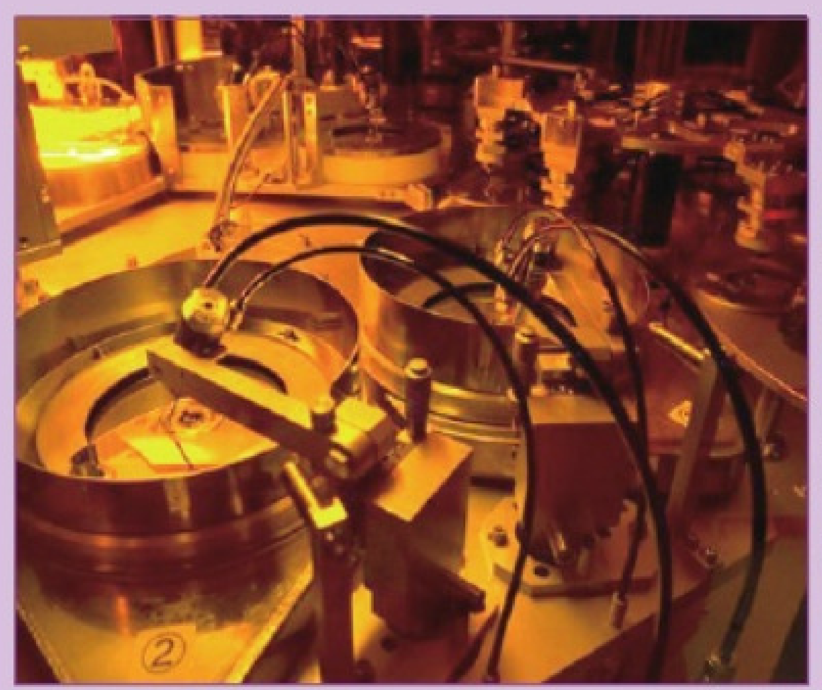
通过以上讲解，你应该不难理解Jitter是一个伴随着传输过程而又独立于传输正确与否的概念，一个被传输的"0"或者"1"没有在理想的时刻到达，就意味着产生了Jitter。在Jitter小于一定水平的时候，它不会影响到数字信号传输的准确性，只要误差不是特别离谱，都不会影响到数据的正确与否，然而某些Jitter的大小却会对音质造成直接或间接的影响。

## 光盘的生产过程


每一张光碟最初都是一颗颗透明的聚碳酸酯颗粒


聚碳酸酯颗粒会被高温融化，之后再按比例注入到模具中


每张基盘会被镀上一层90埃的银，这个过程叫做"溅镀"


反射层表面会再被涂抹一层树脂保护层然后再用紫外线照射使其硬化，之后准备开始压制第二层数据面和数据监测


制作好的碟片会被送上印刷流水线


固定规格的光碟打包机对光盘进行封装

## Jitter：捉摸不定的幽灵还是蓄意制造的阴谋？

数据是永恒的、纯粹的（非"1"即"0"），它的音质是不变的，因此原版CD、翻刻CD、无损音频文件的音质是一样的。而实际中播放系统的一些"设计缺陷"或者"设计阴谋"却让这本该"圣洁"的事物遭到了"玷污"。那么，究竟是谁策划了这场"阴谋"？

提到设计缺陷，最常见的带有这种缺陷的播放器材就是老式的台式CD机。这种播放机的时钟产生方式很不好，很容易受到光碟制造精度的影响而产生Jitter，尽管音频数据还是被正确地读出来了，但还是造成了原版CD和翻刻CD在台式CD机上播放声音的不同。为了揭穿整个"阴谋"，我们先要了解Jitter的产生机理。

一般来说，光驱读取光碟的过程是这样的：CD机播放音乐时光盘转动，光头上的激光管向盘面上发射激光束，同时光头会接收到光盘上反射的激光，这个反射光的强度会随着光盘盘面上的特征而变化。光头上的光电二极管会把这个光强变化的信号变成电平幅值随光强变化的电信号。而要想从这个电信号里取出每一个信道码元的话，我们该怎么做呢？很简单，"定时取样判决"。那么，什么时候应该取样呢？或者说，我们怎么才能获得这个同步定时的时钟信号呢？实际上，这个定时信号就是从

## 如何用聚乙烯液复制唱片

不少古典音乐发烧友或者喜欢怀旧的朋友家中还会留有一部唱片机和一些经典的唱片，这些唱片在经过多次播放以后会慢慢失去原有的音质，最后只能发出难听的嘶嘶声了。虽然现在可以利用很多方式将唱片里的音乐提取出来，但是很多人认为用唱片播放会更有味道。国外的网友于是就想出了如何用聚乙烯来复制唱片的方法，这样既简单又能保持唱片的感觉，过程不算很复杂，下面就来看看是如何实现的！



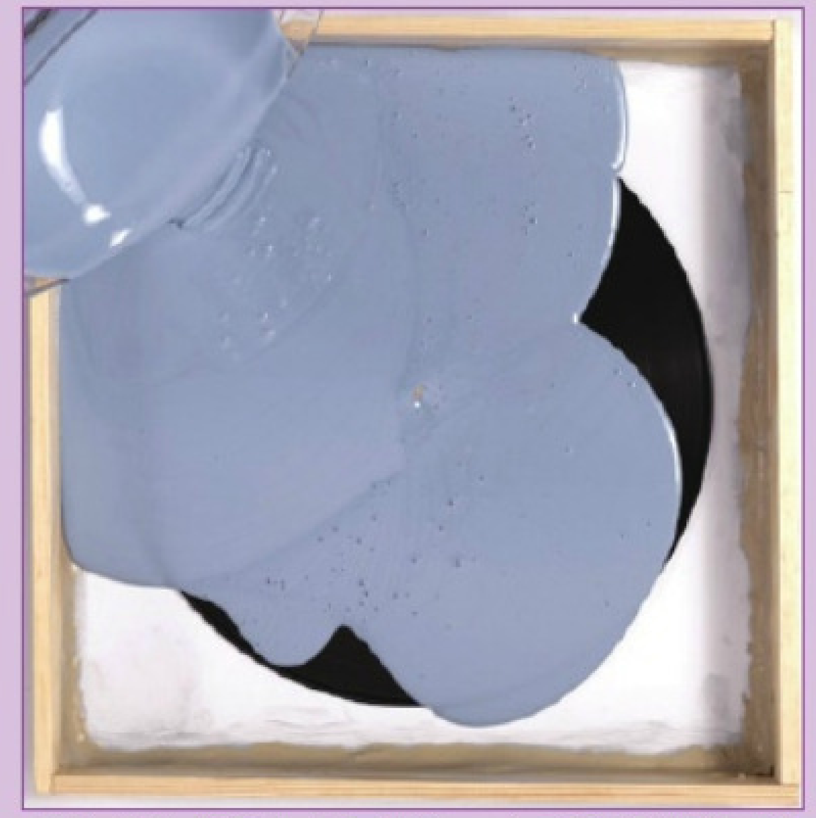
准备好一个底部与四周完全密封的木盒子



将唱片正面朝上放置



将聚乙烯液搅拌3分钟后浇注到模具中



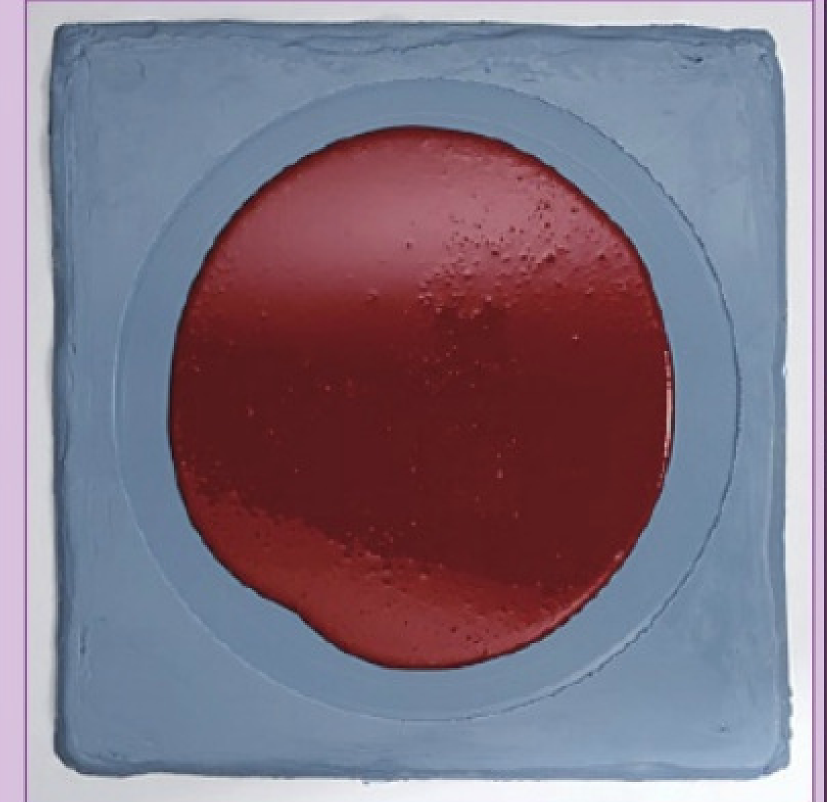
填充整个模具约半厘米深，之后确保让它干燥6小时



干燥后剥离这层硅胶并将多余部分剪裁掉



倒入液态塑料溶液



确保溶液完全覆盖整个模具的唱片范围，并去除上面的气泡



等待冷却后即可复制完成



现在可以直接放在唱片机上听音乐了！

光电管输出的调幅电信号本身转换提取出来的，并且后面进行DA转换（D：Digital，数字信号；A：Analog，模拟信号）时所使用的那个时钟信号也正是从这个同步定时信号分频所得来的。而整个数字音频系统中，DA转换处的Jitter就是直接影响模拟信号质量的Jitter，正因为DA转换处的定时信号是直接来自光盘的反射光信号，这就导致光碟的制造精度会影响到这个定时信号的精度。这也就是原版CD和翻刻CD在台式CD机上声音不一样的根本原因！

我们知道，前面提到的光电管输出的时域电信号经过“N方变换”和“锁相环提取”等过程即可提取出“用于取样判决”所需要的“判决时钟”（无论何种提取方法，都会受到原调幅电信号质量的影响）。很明显，光盘本身的制造缺陷将会直接

影响原调幅电信号的质量，进而影响这个判决时钟的精度（Jitter），而从这个判决时钟分频得来的子时钟信号自然也会受到相同的影响（在这些子时钟当中，最重要的就是那个送去指挥DA转换器的时钟，它的精度直接决定了DA转换的输出信号质量）。CD受制造缺陷的影响会让输出信号电平的跳跃变得不那么锋利以及跳跃的位置不那么精确（此问题在染料式刻录光碟上尤为突出），而由此信号提取出来的时钟信号和由它分频所得到的子频率时钟信号，也自然而然地会受到光盘本身缺陷的影响。

利用眼图我们可以对数字信号的质量有一个比较直观的认识。经过长距离传输或受到大量干扰抑或受到信道带宽等的限制，数字信号会从理想的方波变成起伏圆滑的波形。而从这样的信号里提取出来的时钟信号也是包含较为严重的Jitter，尤其是再和晶体振荡器发出的高精度时钟信号一比，可谓相形见绌。

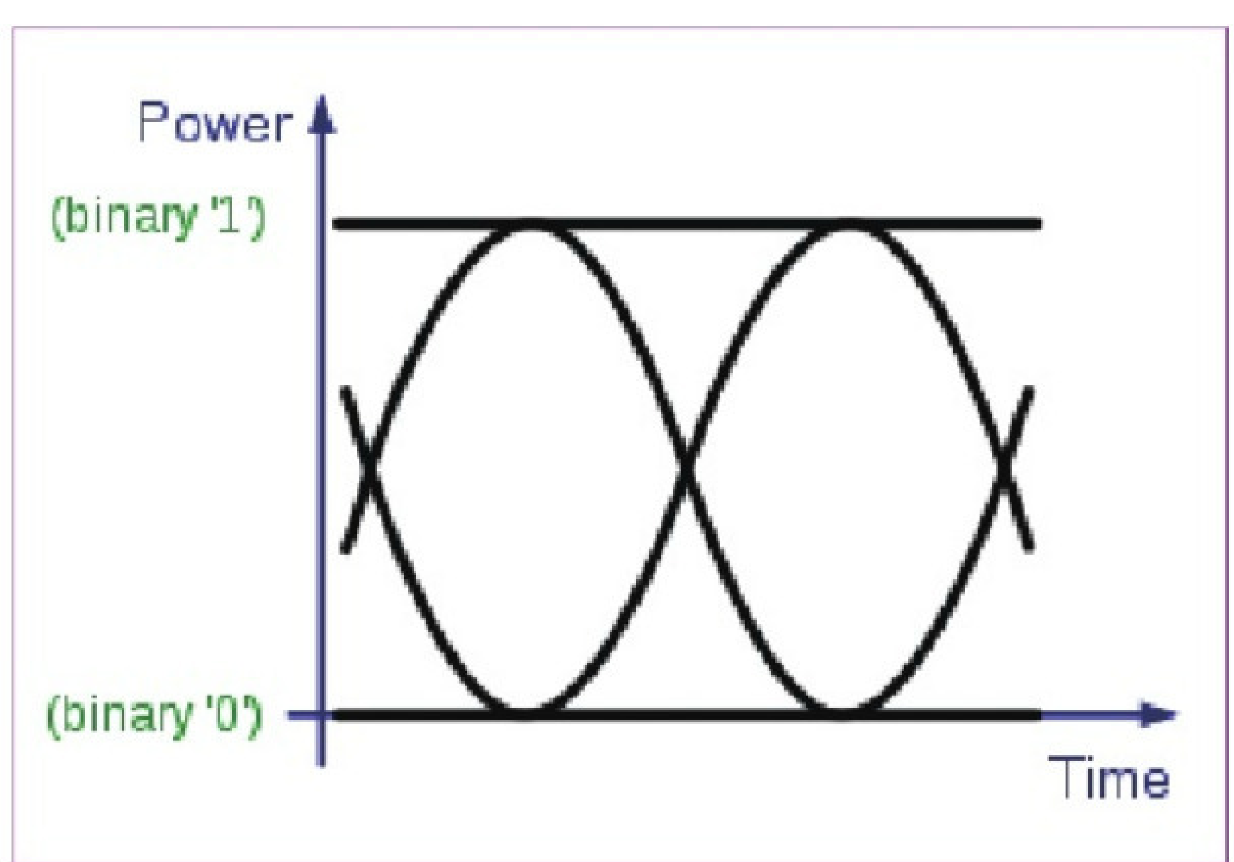
至此我们明白了，之所以原版CD和翻刻CD在台式CD机上会有不一样的表现，正是因为台式CD机自身的设计造成的。所以笔者认为这种设计应该算是一种缺陷，或者说是一种阴谋。它引入了一个不必要也不应该被引入的干扰，即碟片制造精度对声音的干扰。实际上一个很简单的设计就可以屏蔽这种由于制造精度而产生的Jitter——只需要把光碟上读取出来的数字信号缓存起来，然后再用一个独立的晶振产生的高精度时钟信号来指挥最终的DA转换部分即可（而且这样的设计在今天来说是非常容易实现的）。那么，这种本来很



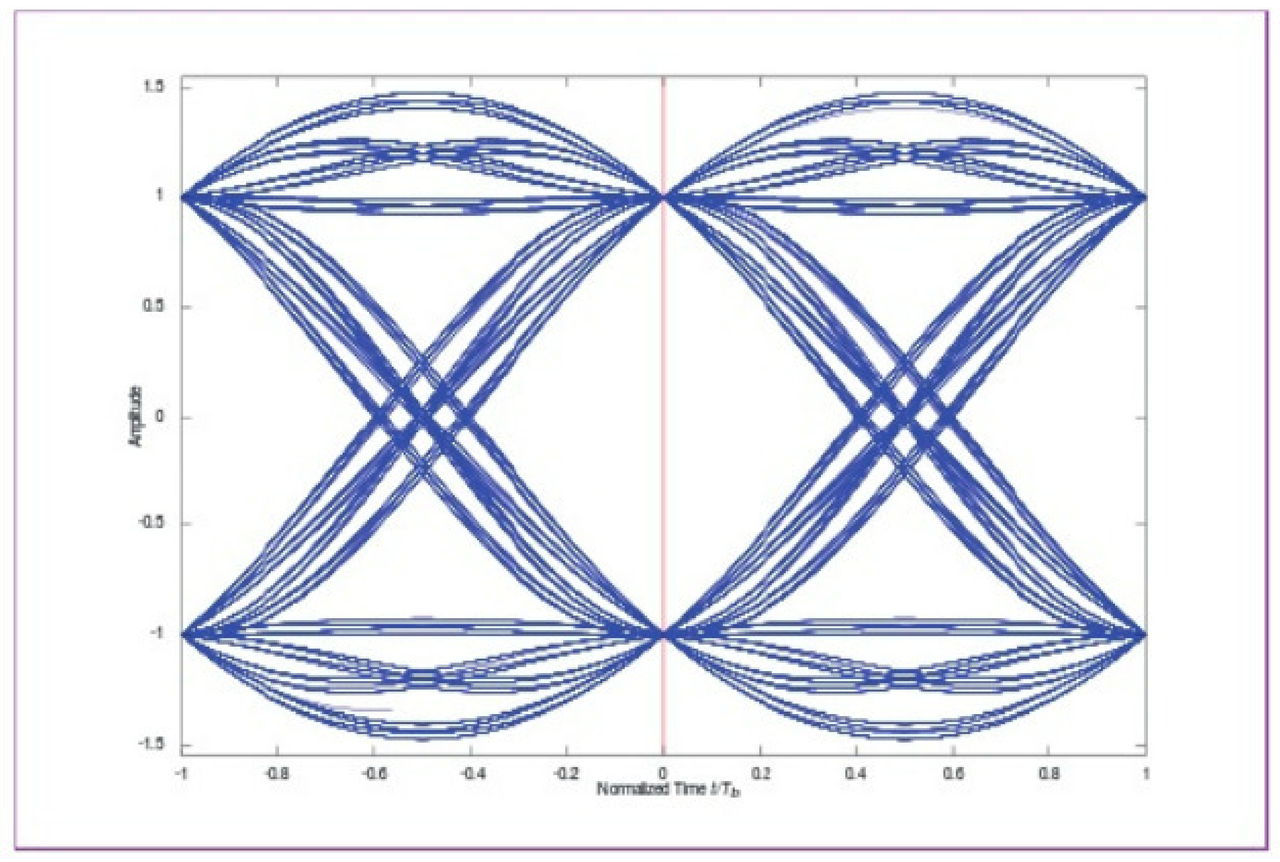

一套豪华的Hi-Fi设备，其播放效果用天籁之音来形容一点也不为过

容易就可以避免的但还是被引入了的干扰到底应不应该被算作“CD音质”的一部分呢？这就是个仁者见仁、智者见智的问题，可以说应该算哲学的一部分，每一位发烧友都可以有属于自己的看法。笔者认为，这种干扰并不应该算作“CD音质”的一部分，当然，也有很多烧友并不这么看。实际上，由于染料式刻录碟的特点，用它复制出来的光碟质量普遍不如压盘工艺制作的精度高，这就造成了“翻刻CD”播放效果不如“原版CD”的现象，而这却正中唱片公司的下怀，唱片销量因此上升。

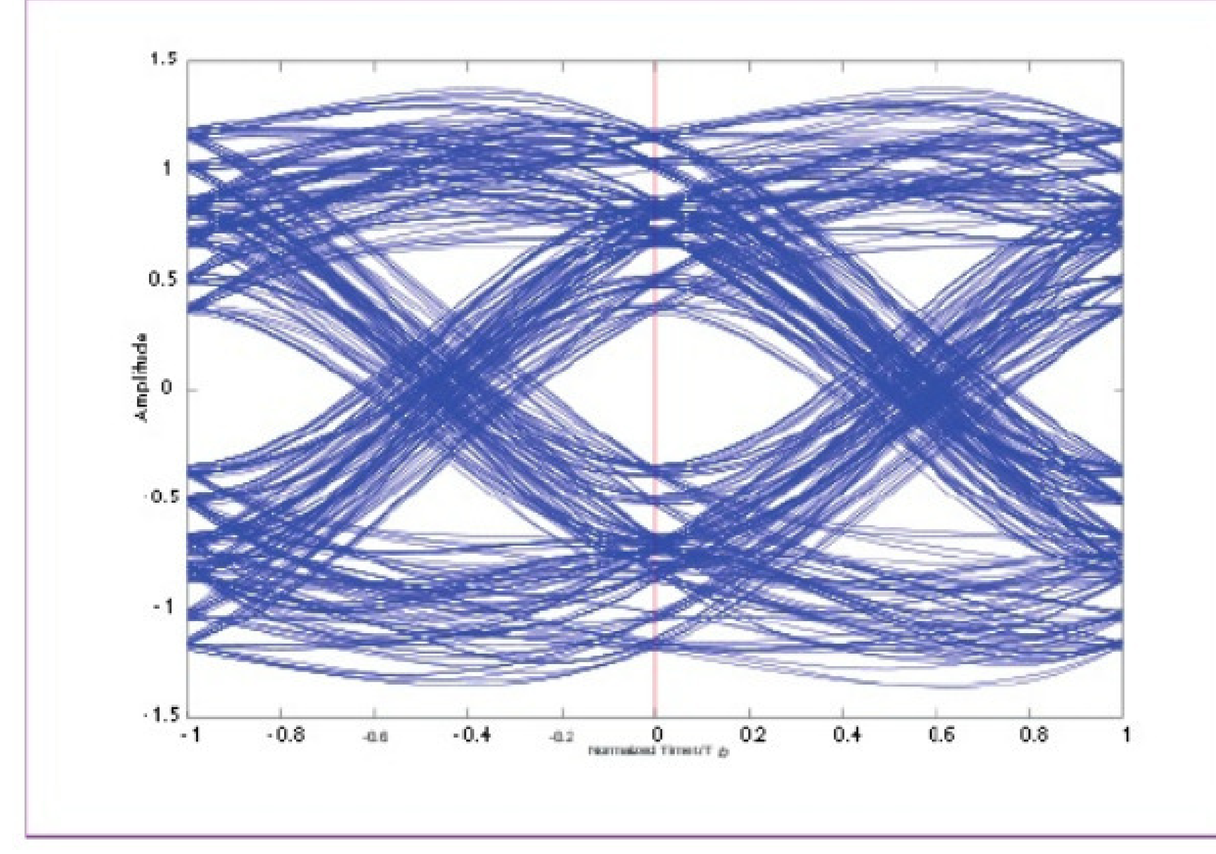
要屏蔽这种由设计缺陷造成的音质问题，从技术上来说是可以的，“PC Hi-Fi”就是其中一种性价比很高的做法，



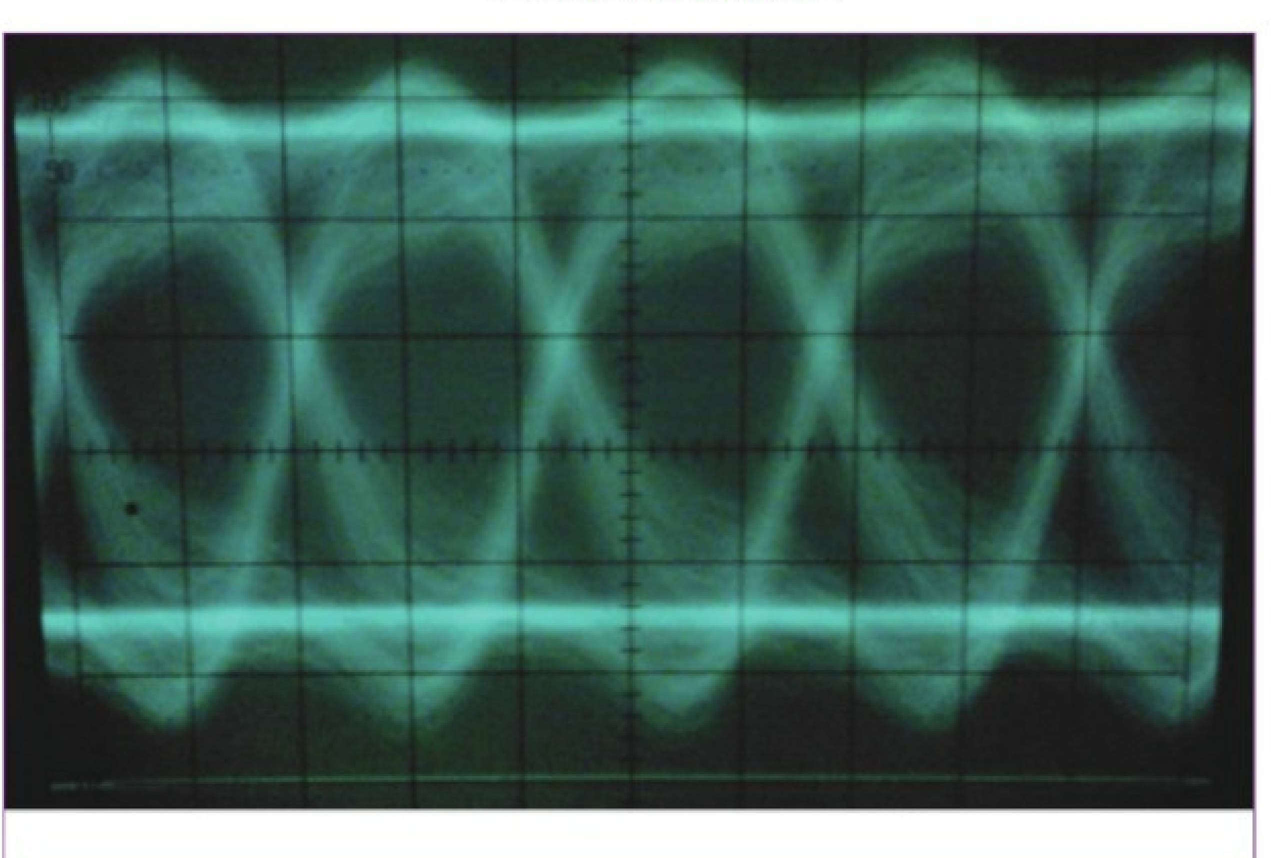

理论上的眼图



实际中最理想的眼图



实际中通常情况下的眼图



用肉眼在电子示波器上直接看到的眼图

但它也非常灵活。在PC Hi-Fi众多的系统搭配中，并不是所有的实现方案都能如愿以偿，请诸位亲爱的读者在搭建时一定要注意系统设计和器件的搭配，让每一分钱都尽量花在“刀刃”上。最常见的做法就是使用USB、1394或者以太网等传输接口构造一个数字音频异步传输系统，然后把一个精度非常高的时钟安装得和DA转换器非常近，以保证尽量压低DA转换时的Jitter。“异步传输”可以在传输数字信号的同时，完全隔离传输发送方对接收方时钟信号的影响，从而保证DA转换处的时钟质量不受光盘制造精度的影响。

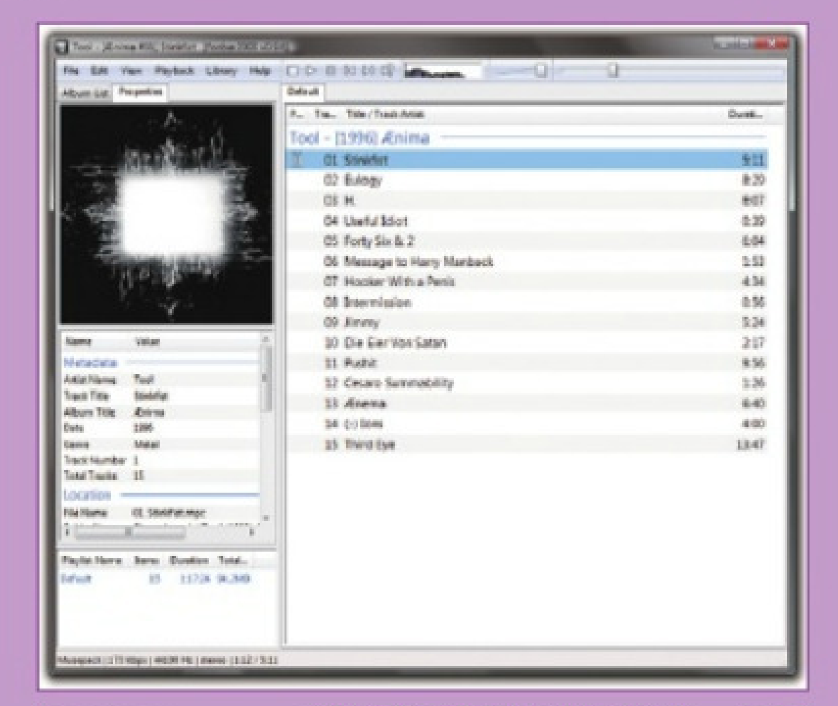
然而，精心设计并制造的PC Hi-Fi系统就能“拯救世界”么？答案是不一定的。为什么？因为影响声音的不仅仅是Jitter（此处特指数模交界处出现的Jitter，因为只有这部分产生的Jitter会对输出的音频模拟信号产生直接影响，纯数字系统部分的Jitter只要不离谱到影响数据的正确性就没问题），还有每种器材的“味道”，即播放系统中的模拟部分，如功放、音箱甚至模拟信号传输线等的“传输特性”，都不太一样。

PC Hi-Fi系统不一定能覆盖所有器材的“味道”，就好像有的人听到黑胶唱片上炒豆声感觉很亲切一样，有的人可能就喜欢某些台式CD机播放出来的那种感觉。总的来说，现代数字音频系统有它自身的特点，正因为如此，对于“怎样的系统播放出来的才是最美的音乐”这个问题相信每位读者都会有自己独特的看法，恐怕又要牵扯到哲学上来……对于英文较好的读者，推荐一份参考文章《Crash Course on Digital Audio Interfaces》，相信大家看完以后对数字音频播放系统会有更丰富的认识。

## 各种抓取CD数据方式之间的区别

不同的软件抓取音乐CD的音质有区别吗？Exact Audio Copy（EAC）软件的官方是这样回答的：EAC抓取不会比其他软件的音质更好，但是EAC在抓取出错的时候会报告问题，而大多数音乐抓取软件在抓取出错的时候都不会报告错误。EAC在抓取的时候会保证光碟上每个块最少读取两遍并确保一致，因此使用EAC抓取CD会让误码率大大降低。

同时，笔者再援引某网友（他的职业是“Electronic Engineer”）的说法：虽然音乐CD本身不包含ECC校验，但是这并不意味着正确抓取CD中的数据是一件很困难的事，只不过不怎么安全而已，就好像驾驶着一辆没有安全带的车子一样。（原文：It's just insecure. Just like driving a car without a seatbelt.）



foobar—— 一款值得你折腾的播放器，几乎可以识别任何无损音乐格式，但是你能用耳朵听出相同音乐不同格式之间的差异么？

如果非要给出一个结论的话，笔者还是那句话：“新碟好光驱，用啥抓都一样。”另外，应当指出，各种光碟镜像格式，如MDF+MDS、BIN+CUE、WAV+CUE、NRG、IMG等在音乐CD的抓取上来说没有任何区别。或者说，谁也不比谁包含更多或更少的声音信息。（注：如果换做对CD-ROM或者DVD-ROM的抓取的话，这几种格式之间倒是会有些许的不同之处，由于和音乐CD的音质等问题无关，本文就不多介绍了。）

## 关于Jitter的另一种看法

在发烧友中流传着这样一种说法：“Jitter是数字音频的杀手，会让音质劣化，能避免就要不惜一切代价尽量避免。”实际上这种看法的确有道理，不过就Jitter本身这个概念来说，它充斥于数字电路的整个系统之中，到处都存在Jitter。由于缺乏对它的足够认识，很多人对Jitter过分迷信，典型的例子就是认为“翻刻CD音质不如原版CD”。在实际的数字音频系统中，并不是所有的Jitter都会对最终的音质造成影响，例如网络传输的Jitter就不会影响你下载到的无损音频文件的质量。

## 结语

文章到此，有的读者已经被搞糊涂了，我们将问题的结论简单总结如下：一般影响声音的因素有两方面，第一是Jitter（将数字信号变成模拟信号的交界处），第二是各种播放器材的“味道”（播放设备模拟部分，如功放和音箱甚至模拟信号传输线、电源等。同时还包括DA转换器的模拟信号部分）。原版CD、翻刻CD、无损音频文件在实际播放中，有些播放系统不会因为音乐载体介质的影响而产生不同程度的Jitter，此时三者的声音是一模一样的；另外有一些系统则会因为载体介质制造精度的不同而产生不同程度的Jitter，从而三者的声音会变得不太一样。不论怎样，Jitter都只会让声音变得更糟，只有尽量压低Jitter的水平，音质才更接近理论理想。而在设计上更接近理想的播放器上播放原版CD、翻刻CD和无损音频文件，将会是同一个音质。



像这样直推K701的人不在少数

故事的结尾还是要告诉大家一个更进一步的真相：当前来说，Jitter对于音质的影响其实是非常非常微小的，相比之下换一副风格迥异的耳机或者独立声卡所能带来的音质变化远比一般情况下“读盘Jitter”对音质的影响大得多。所以如果有钱换“原子钟”，倒不如先挑选一部上档次的耳机来得实际，不过想真心玩音乐的话，周边配套的器材更是一个无底洞。想学秋山澪做个“直推党”？身为木头耳朵，还是放弃吧！

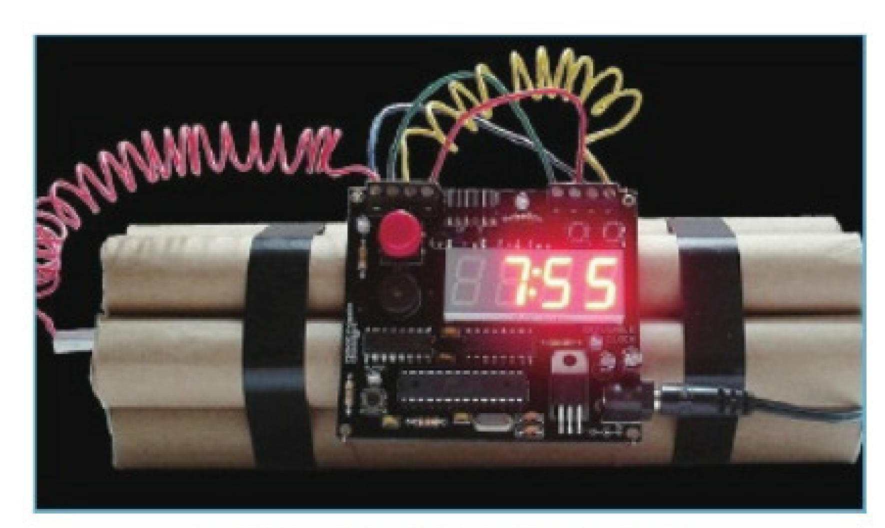



"可能"向"不可能"问道：
"你住在什么地方呢？"
它回答说："在那些无能者的梦境里。"
——泰戈尔，《飞鸟集》

■北京 坏香橙

## 枕边……炸弹？

时代在进步，社会在发展，面对越来越快的生活节奏，越来越多的社会人容易感到心力交瘁，"拖延症"逐渐成为了我们司空见惯挂在嘴边的心理症结。不过，虽然"不在规定时间内完成任务便会让工作成果化为乌有"的软件和App确实是近年才开始正式流行起来的概念，但实际上早在进入信息社会之前，针对各种核心实质为"懒惰"的天性劣习，我们已经秉承着"鞭策"原则开发出了无数应对工具——这方面最具代表性的例子，就是闹钟。



别害怕，这玩意只是个闹钟而已

众所周知，对于所有无缘体验"一觉睡到自然醒（对于现代社会人来说这确实是个奢望）"滋味的上班族来说，起床确实是一件同时考验生理与心理双重素质的艰辛挑战。而对于闹钟来说，如何恰到好处地平衡"把人吵醒的效果"与"切断闹铃的难度"，便是个相当耐人寻味的问题。不久前，一位名叫迈克尔·克鲁普斯的美国工程师便开发出这么一款噱头十足的新式闹钟——没错，就是插图里这个看上去酷似定时炸弹的玩意。试想一下，把这么一捆惟妙惟肖的"炸药棒"悄悄放在室友的枕头旁边，让滴答作响的声音把他从梦中唤醒，然后在魂飞魄散的时候传来一声巨响——放心，这个小东西不会爆炸。不过，在如此恐怖的音效激发生成的肾上腺素作用之下，不幸中招的当事者100%会一扫困倦绷紧神经迎来崭新的一天——不管怎么说，我们的目标最终还是达到了，不是吗？

让人啼笑皆非的是，由于这个"炸弹闹钟"的造型和好莱坞大片里的模范坏蛋专用作案工具实在是过于相似，身为制作者的克鲁普斯不得不附上了这么一则声明：

"敬告联邦特工以及其他诸如此类机构的执法人员：这玩意儿只是个普通的闹钟而已，危险性不会超过市面上出售的任何同类货色。我压根就不晓得如何制造电影中那种可以搞出大爆炸的玩意，所以，不管你是FBI（联邦调查局）、美国国土安全部、CIA（中央情报局）的特工，还是ATF（美国酒精、烟草与枪支管理局）、美国国防部、美国国家反恐中心、国际警察组织的探员或者海豹突击第6小分队的好汉，请牢记这一点——我和你们是一条船上的人。"

"另外，提醒所有购买这玩意儿的朋友：别把它拿到学校或者其它公共场所去制造麻烦。"

这款整人效果一流的"炸弹闹钟"售价为35美元。其实，抛去噱头十足的外型暂且不提，所有被市场和消费者肯定的闹钟都有自己独到的优势卖点。说到底，这才是真正意义上"注重用户体验"的商品设计呢。

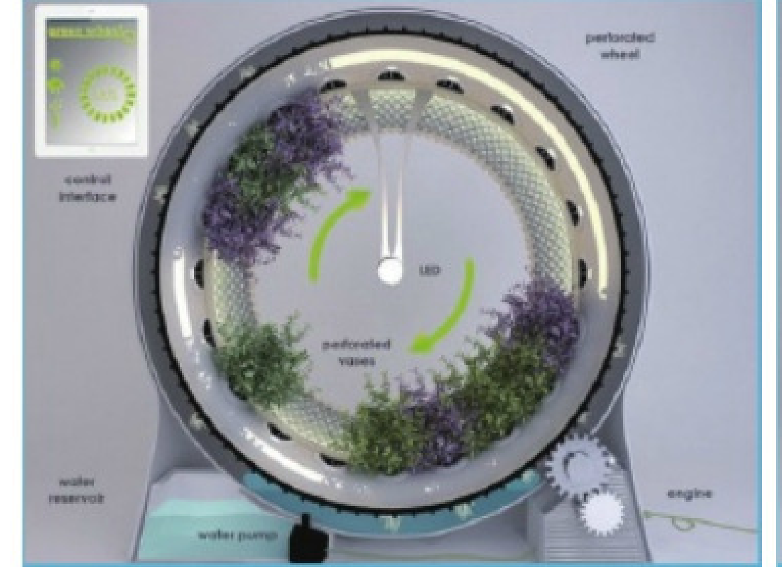
**新闻链接：**

http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2154133/Alarm-clock-looks-like-bomb-sure-bed.html

## Geek花园

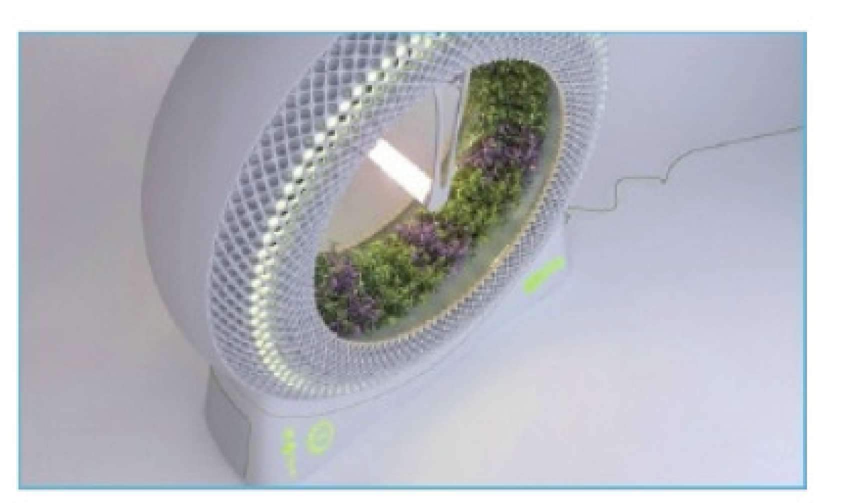
对于天天在格子间工作的上班族来说，生机盎然的绿色植物肯定是舒缓神经放松心情的上好摆设。不过，传统的桌面盆栽不仅需要考虑采光、湿度和土壤养分这些因素，保养不当的话还很容易滋生飞虫干扰我们工作。不知有多少次，当我们无奈地将枯死的文竹和仙人球丢进垃圾桶时，同事桌上的自动循环过滤水族箱总会成为盆栽爱好者遐想的目标：有没有一种自动化的解决方案，可以让我们像饲养热带鱼一样轻松便捷地照料桌上的花花草草呢？

答案当然是肯定的。来自意大利米兰DesignLibero设计公司的"Green Wheel"就在很大程度上满足了广大办公室盆栽爱好者的


仔细观察就会发现，Green Wheel的驱动装置其实安装在外圈边上


科幻电影爱好者可以在库布里克的《2001太空漫游》中找到它的设计原型


无论是摆在客厅还是放进格子间里，Green Wheel都是极为合适的桌上摆设


内圈采用了椰子纤维作为无土栽培的基质，十分环保

梦想：这个酷似袖珍摩天轮的奇妙装置设计灵感来自于NASA的太空栽培计划，最初的思路是利用离心力模拟重力效果令种植其上的作物正常生长（零重力的环境会对许多植物的成长造成严重不良影响），以便让航天员可以在生活舱里自己动手培养新鲜蔬菜满足日常饮食营养需求。遗憾的是，由于当时的研发预算有限，这个拥有浓烈科幻风格与浪漫色彩的计划最终被取消了。不过，优秀的点子所蕴含的创意不是那么容易被埋没的，经过一番修改之后，改头换面的太空植物摩天轮从故纸堆中脱颖而出，化身为Green Wheel重新出现在我们的面前。和最初的设计相比，Green Wheel保留了无土栽培和旋转轮圈结构的特点，同时水分补充装置似乎也得到了简化——毕竟现在的设计目的是保证能在正常重力环境下工作，不必过多顾虑密封和单向渗透的效果。至于光照则由轮圈中央部分的LED灯管负责，在360度旋转的状态下不会留下任何死角，盆栽爱好者再也不必担心植物的采光问题啦。

最后，作为一款技术含量相当高的桌面摆设，Green Wheel的控制系统足以让所有技术行业的用户笑逐颜开：我们可以通过无线网络连接，利用平板电脑或者智能手机来对这个全自动花盆的温度、光线和湿度等项目进行调整。换句话说，只要电源供应不中断，我们完全可以在出差的时候直接对千里之外自己桌上的盆栽进行实时监控——这才是真正属于移动科技时代的生活情调，不是吗？

**新闻链接：**

http://inhabitat.com/the-green-wheel-is-a-nasa-inspired-rotary-hydroponic-garden/

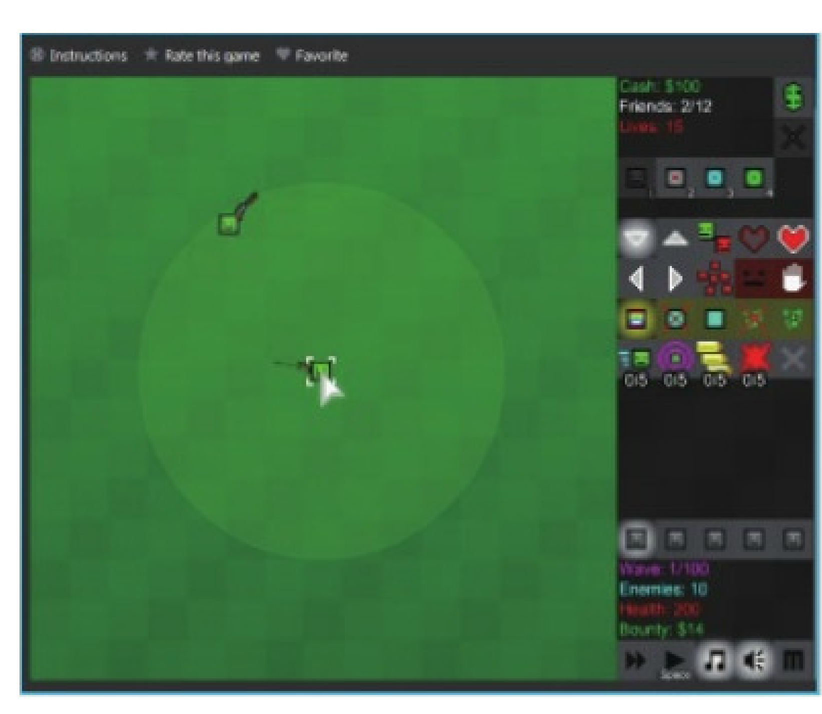
## 游戏推荐

自动方块大作战（Epic Friends）

作为Flash Game最常见的类型之一，塔防始终是不少设计师青睐的游戏主题。不过，在这个《植物大战僵尸》都已经成为翻炒冷饭的今天，新瓶装旧酒的设计思路显然不值得推崇。越来越多目光远大的Flash Game制作人开始转换思路，尝试着改变传统的游戏架构开发更有趣的模式。“自动方块大作战”就是在这种方针的影响下创造出的典型例子：和标准的塔防游戏相比，我们在这部Flash Game中可以看到许多眼熟的元素——例如种类繁多的敌人、威力功能各异的炮塔以及最重要的“消灭敌人获取报酬→升级武器并制造更多炮塔对付新对手”模式。不过除此之外，这部游戏还有一个相当有趣的特点，那就是“己方炮塔并非固定设施”——换句话来说，与其把那些可以装备不同武器制造多种伤害效果的防守单位视作“炮塔”，还不如把它们看作“拥有一定可控AI的半自动装置”更合适。

虽然仅仅是这么一丁点不显眼的改动，但从游戏的实际体验来看，“自由移动”的属性使得“射程”不再是最关键的属性，取而代之的是“机动性”这个变数更大、更值得玩家仔细斟酌的新要素：对于那些射程远、威力大但装填缓慢的武器单位，我们完全可以把它们丢到战场中央并进一步升级射程来获得更宽广的火力覆盖范围；对于那些威力有限但可以攻击多个目标的武器单位，可以把它们放在最前线并利用数量优势来构筑第一道防线；至于那些威力低下但射速极快的武器单位，努力提升它们的机动性能以便捕获漏网之鱼无疑是个不错的主意。虽然游戏的AI多多少少还有些小问题，但这个缺陷基本可以用自由编排的阵型来弥补。总之，倘若你厌倦了那些千篇一律的传统塔防游戏，“自动方块大作战”应该可以成为一款不错的调剂作品。

http://www.kongregate.com/games/WTFCake/epic-friends


购买方块，然后给它们装备武器对抗敌人的进犯

扩充队伍规模，升级单位属性——基本的玩法与传统的塔防游戏如出一辙

胜利属于擅长调兵遣将的策略者




诺基亚的日子越来越不好过。

在用1200万美元的低价抛售了位于纽约的办公楼之后，这家让投资人和股东焦头烂额的公司又发布了一项耸人听闻的新计划：2013年，诺基亚将在全球范围内辞退10000名员工，其中还包括3名高层管理人员。

虽然精简机构降低开支是大多数公司度过经营难关的不二选择，但对于技术优势已经荡然无存的诺基亚来说，这种消极的商业策略又能支持多久呢？

■北京 Enigma

## 在线DJ混音器——PartyCloud

http://www.partycloud.fm/




对于触屏移动设备的用户来说，各种DJ主题的App肯定不是什么陌生的概念。不过，对于传统PC的用户来说，功能类似的软件与在线应用项目同样为数不少，PartyCloud就是其中一个典型例子。利用这款在线工具，我们可以轻松地完成调节Bass、添加旋律循环和改变歌曲速度等操作，同时自动混音功能也可让毫无经验的玩家轻松上手体验一把做DJ的感觉。最后，PartyCloud的乐库提供了2000万首流行DJ曲目，完全可以满足普通用户的挑选需求。

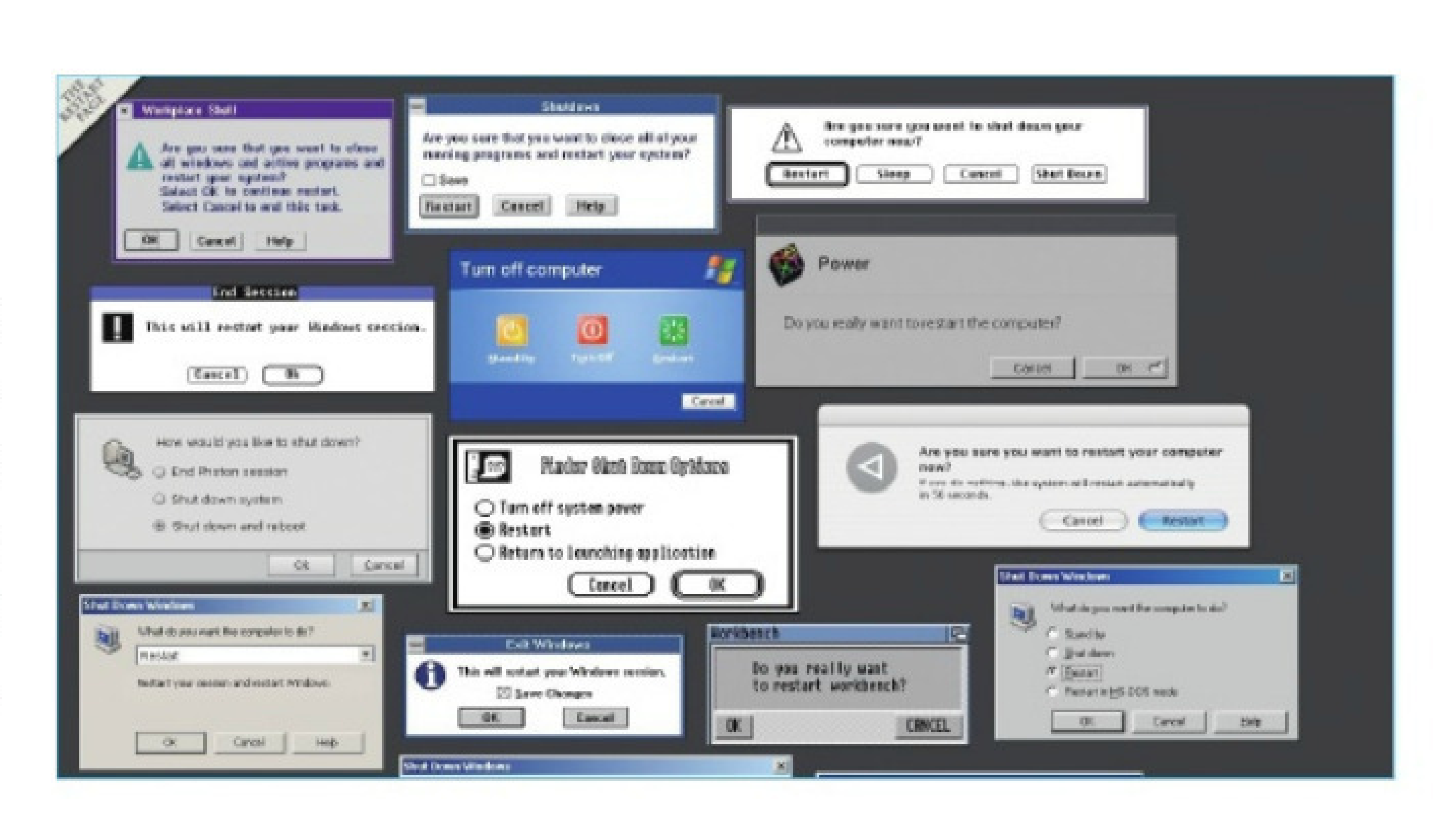
## 生化危机求生指南——Zombie Survival Map

http://www.mapofthedead.com/

随着美国佛罗里达州“啃脸男”新闻的升温，“僵尸”再次成为被舆论媒体关注的焦点话题。除了各种稀奇古怪的小道新闻和巧立名目的自卫器材之外，互联网上也悄然掀起了一股“求生指南”的热潮，Zombie Survival Map就是在这种背景下诞生的一家另类Google地图网站。在这个站点上，我们可以很清楚地看到超市、医院、药房和警察局等“避难关键场所”的图标，黑红相间的色调也让整个地图画面充满了“专业化”的气息。即便仅仅是纯粹的娱乐噱头，这家有趣的网站也值得我们一看。

## 关机重启画面大集合——The Restart Page

http://www.therestartpage.com/



The Restart Page是一家利用HTML5技术制作的展示型趣味网站，开发者细心地收集了不同时代各种主流个人计算机系统的关机重启画面，其中甚至包括Openstep4.2、Apple IIGS5.0.4和Rhapsody DR2等早已被大多数人遗忘的早期计算机系统。除了惟妙惟肖的画面之外，音效方面的还原度同样也是一流，怀旧人士不妨来重温一下旧梦。P



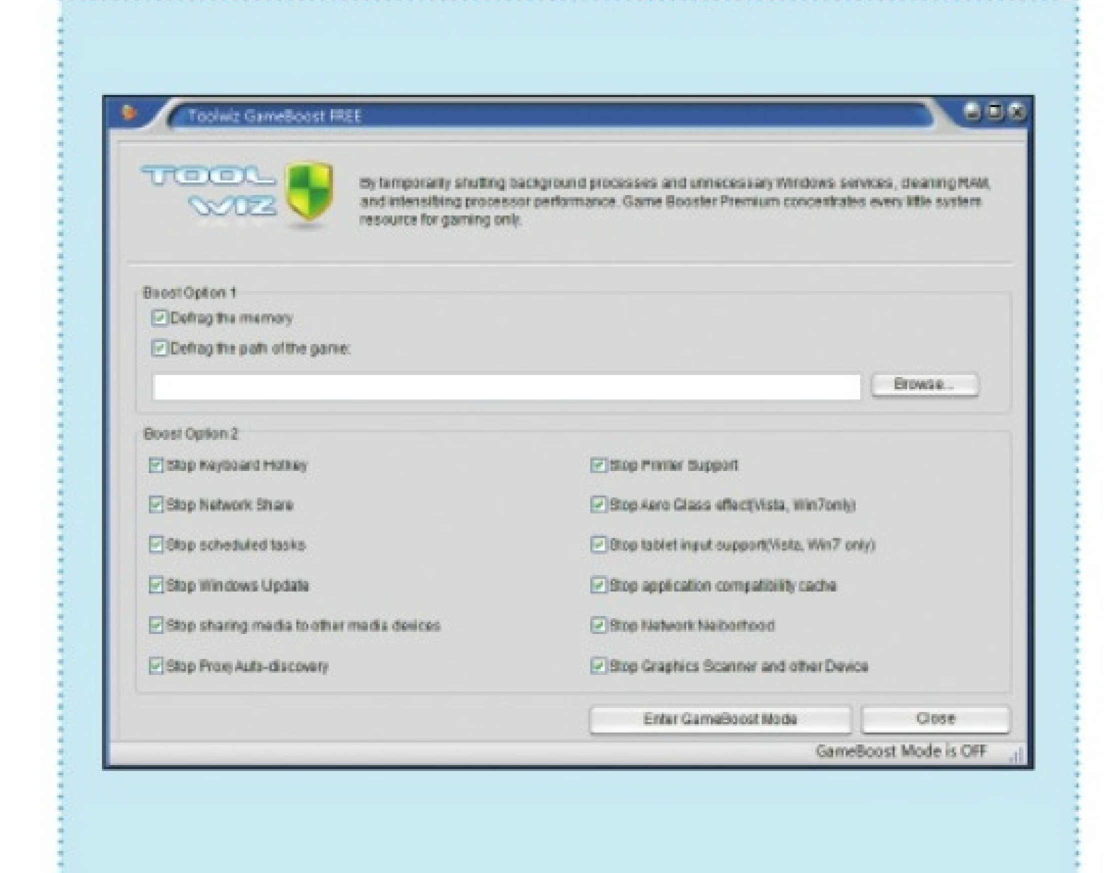

最近朋友新买了笔记本，和笔者"现役"的一比较竟高出好几个档次，他还说打算用一段时间就把自带的Win7卸载换回WinXP，这让我感到非常不解，朋友解释Win7在台式机上用着卡，而且也不习惯云云。微软的WinXP真是一个特殊案例，在遵循摩尔定律的高科技行业，一款产品能在诞生10余年后还被用户所追捧，可以说算是个奇迹。当然升级系统还是很有必要，在官方对WinXP的支持停止以后，如果再爆出各种系统漏洞可就真的没人管了。那时如果你还再使用旧系统，就会非常容易被利用。据说中国目前拥有世界上最多的僵尸机器，随时迎接黑客来攻击……

■小众软件 大笨钟

## 游戏守护者——Toolwiz GameBoost

□大小：680kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.toolwiz.com/products/toolwiz-game-boost/



玩游戏的时候最讨厌卡机了，尤其是打怪的紧要关头。换电脑？先别急，试试Toolwiz GameBoost，也许会有所改善。它能让你的电脑集中系统资源服务于游戏程序，并且屏蔽各种干扰让你不升级硬件也能提高电脑性能。软件的原理很简单，它通过对各种系统服务的临时禁用让系统将更多资源提供给游戏进程，从而达到优化性能的目的，比如在游戏中会停用快捷键、网络共享、计划任务、系统更新、打印支持、Aero界面、程序兼容性缓存等等。软件并不会修改任何系统参数，在一键启用后同样可以很轻松地一键还原，这下再被怪打死就不要责备电脑不好了！

## 娱乐学习两不误——呱呱看电影学英语

□大小：20.2MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.guagua.me/

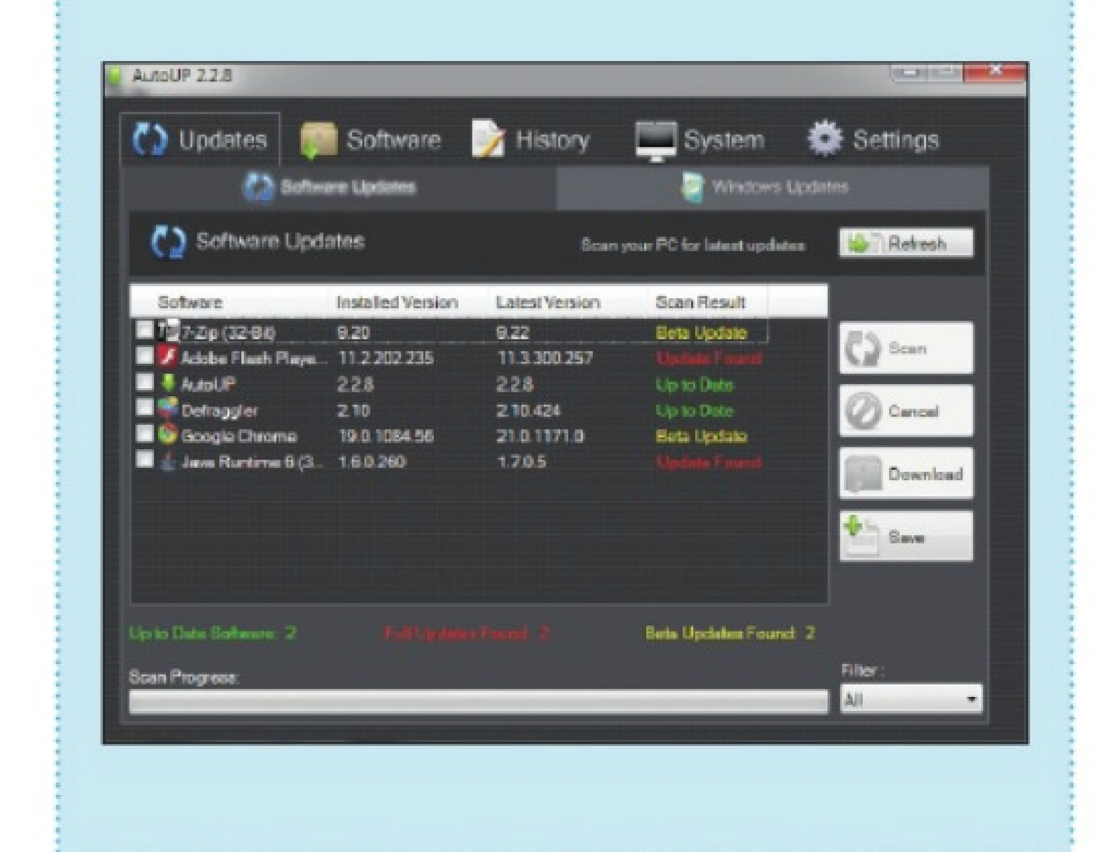
曾经那个年代，为了学英语学校会每学期发好几盒课本配套磁带，家长还要再买个复读机辅助练习，可是往往后来只是拿它听歌或者录广播……如今学英语的方式变得多种多样，如果你喜欢看美剧或者大片，不如下载到本地再配合"呱呱看电影学英语"边玩边学！电影看了，英语也学了，真的会有这种好事吗？"呱呱看电影学英语"目前可以实现中/英文字幕一键任意切换、电影台词字句随时查（直接在字幕上双击单词，会立刻出现译文）、重点语句复读、录音比对、逆向听写（不看字幕听写出原声）等功能。和英文歌曲相比，电影更能营造出学习氛围，并且很多经典桥段也是必修课，还有什么理由阻止我们学英语呢？




## 轻量级软件与系统更新工具——AutoUP

□大小：697kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://h-q.site50.net/




升级软件与系统是很多人头疼的事情，手动更新嫌麻烦，交给软件又怕引来恶意程序。AutoUP是一款简单快速的软件与系统更新工具，目前支持68款主流软件，虽然为数不多，但已经囊括了大多数常用应用。使用时只需在AutoUP中勾选需要更新的软件，点击"Scan"，软件就会连接网络进行扫描，之后会有3种情况：软件可更新、有测试版可更新以及已升级到最新版，更新的软件会自动下载但不会立即安装。系统更新功能更加简单，点击"Check"开始检测，之后会列出目前可更新补丁，再点击"Install"就完成了，是不是很方便？




## 临时获得文件全部权限——WinOwnership

□大小：2MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.joshcellsoftwares.com/2012/02/winownership-safe-windows-file.html

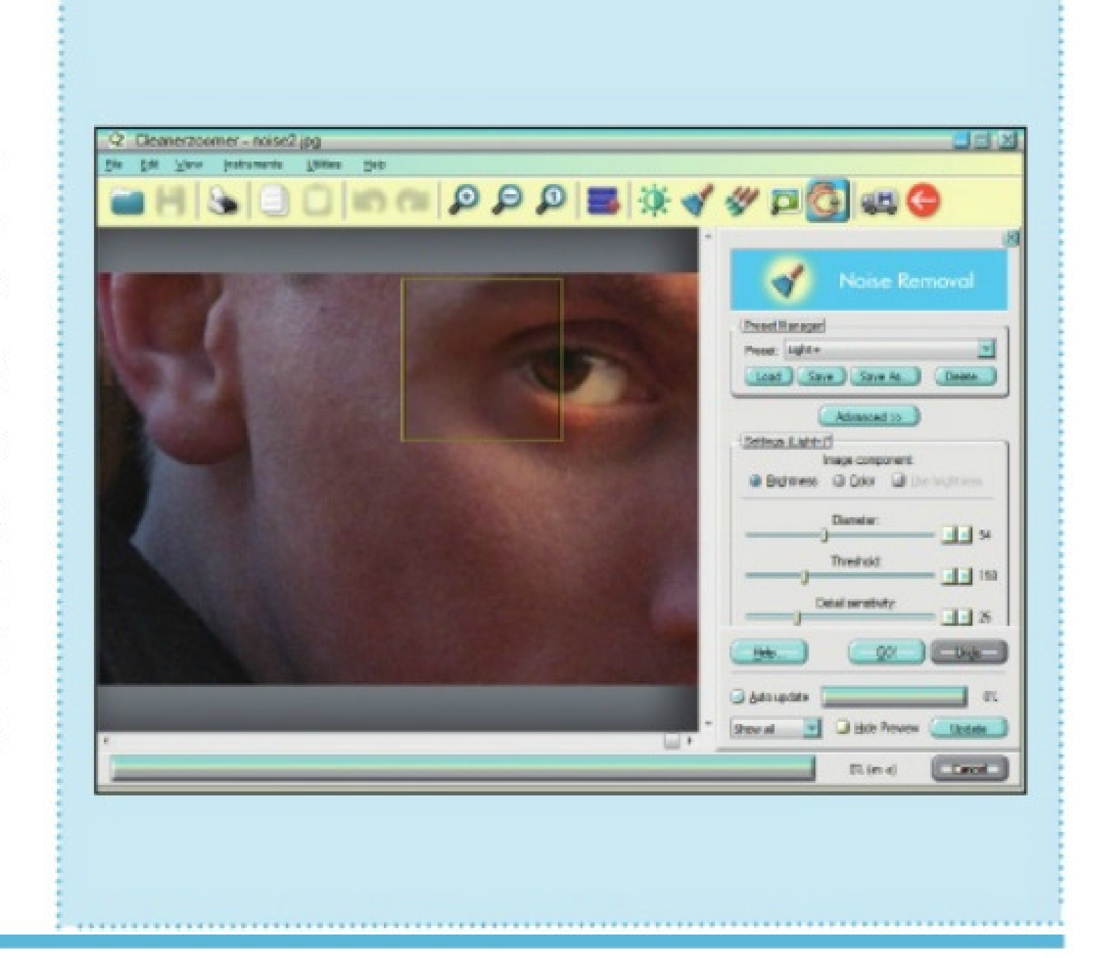
文件权限功能在Win7中已经得到全面提升，不过有些系统文件就算是用户拥有管理员权限也无法修改，真是让人不知所措。别着急，不如试试笔者正在使用的WinOwnership小工具，或许就能很好地解决燃眉之急。软件使用非常简单，运行后将需要获取权限的文件拖拽到程序主界面上即可，对于文件夹也可以采用相同的操作，用来对付Windows核心文件或者被ACL保护的文件都不在话下。软件不会对文件有任何修改，并且可以点击“Undo”按钮恢复原来的权限。WinOwnership支持WinXP、Win7以及Windows Server各版本，需要.NET Framework V4.0的支持。

## 图片降噪与放大工具——CleanerZoomer

□大小：5.2MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.stratopoint.com/cleanerzoomer/

一些低像素的摄像头或者高感光度的照片会经常出现噪点，还有各种翻拍的图片也会出现波纹、色条等严重影响质量的情况，它们密密麻麻遍布整个画面，看起来非常不舒服。使用Photoshop修改？不是人人都是PS大师，不过CleanerZoomer或许可以帮到你。它利用自身独特的算法能对这些干扰进行清除并保持原照片的锐度，处理后的图片在清晰度方面会提高很多。CleanerZoomer还可以对图片进行无损放大，利用先进的锐化算法生成令人满意的作品。不过也不要指望那些低清晰度的图片能像刘谦玩魔术一样变成高清晰度图像，因为那可是不符合科学的。




## 将摄像头变成监视器——TeboCam 3

□大小：2.8MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://teboweb.com/TeboCam3Preview.html

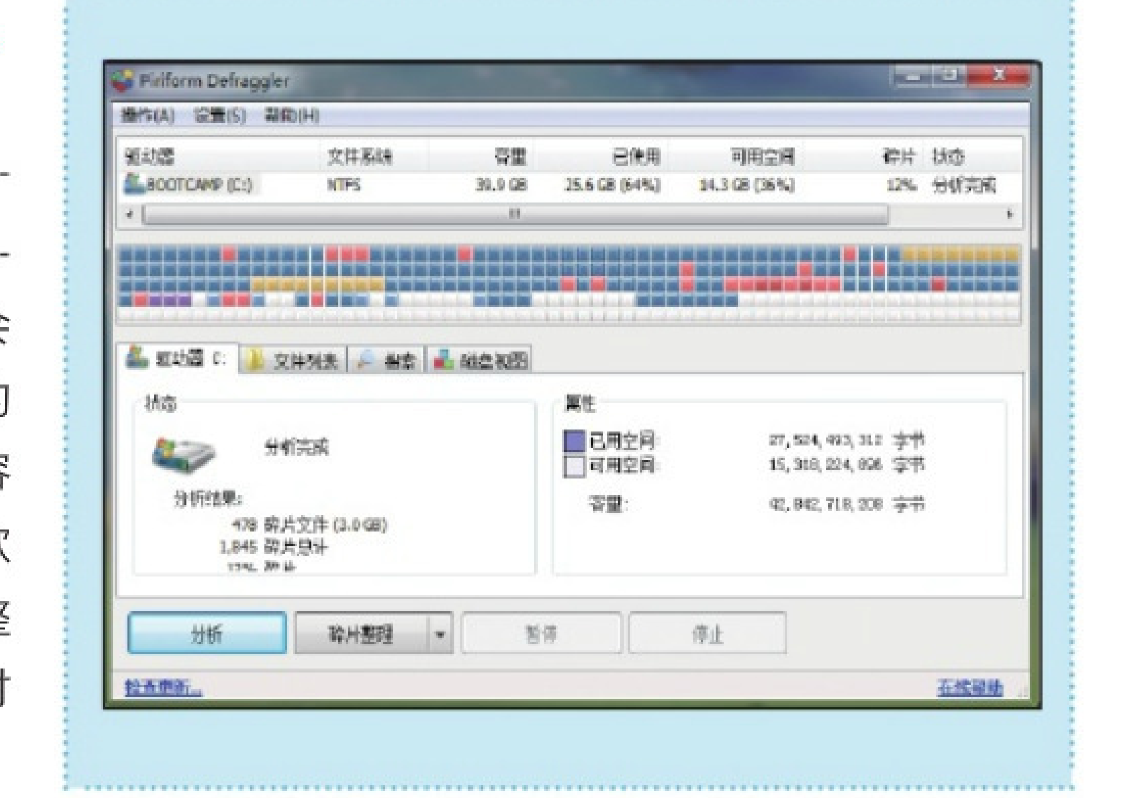
传统的视频监视工具会录制整个时间段，占用大量磁盘空间。TeboCam 3则要聪明得多，它只会在摄像头的取景画面出现变化时进行截图记录，之后便可通过Email、FTP传送到指定地点，或者直接发布到网上。监视前需要先对摄像头进行设置，敏感度可以从0～100，如果一个人从摄像头前走过，敏感度会达到最大；如果只是一个胳膊，大约是60。笔者建议设置为50左右比较合适。TeboCam 3还可以只监控摄像头范围内的某一部分，并支持最多9个摄像头同时工作。

## 替代Windows磁盘碎片整理工具——Defraggler

□大小：3.4MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.piriform.com/defraggler/

Windows的易用性让世人受益，但它自身的一些“特异功能”也会经常让人抓狂，比如笔者从来没有运行过的磁盘碎片整理工具。过多的磁盘碎片会明显降低磁盘的运行速度，系统自带的整理工具安全与兼容性毫无问题，但极其缓慢的整理速度让人叫苦不迭。Defraggler是一款非常著名的第三方磁盘碎片整理工具，与CCleaner师出同门，除了整理速度快以外，Defraggler还可以对单一文件夹进行整理，更加节省时间。当然完全也可以让它在夜间运行，整理完成后会自动关机。






盼星星盼月亮，暑假终于到了！收拾好行囊，来一次难忘的旅行吧！出发前别忘了在手机上安装导航软件、记录工具、订票工具，旅行途中一定会轻松方便。如果想提前了解景点的特色，软件商店里也有不少景区介绍应用，可以有重点地游览自己感兴趣的地方。准备齐全后别忘了多带上一两块备用电池和充电器等装备做到有备无患。说到充电，大家可别相信所谓的“太阳能充电”软件，它们只是个噱头用来逗人一笑，没有任何实际作用……想想把手机放在阳光下暴晒的情景，被人忽悠傻了吧？

■辽宁 马卡

## 滤镜电影——Movie360

□大小：8.1MB □下载：http://t.cn/zOd32iO



当“拍照＋滤镜”无法像最初那样令用户兴奋的时候，聪明的开发者便纷纷开始尝试“视频录制＋滤镜”的玩法。

Movie360算是国内尝试此模式较早的软件，它内置10余种滤镜，可实时对拍摄的影像进行渲染，录制过程中还能自由切换其他滤镜。滤镜的名称听上去也很浪漫，比如“青葱岁月”“花样年华”“蓝色情人”……而且实际效果也较为出色，特别是色调偏紫和偏绿的几款滤镜会让画面显得格外干净。画质设置方面，Movie360有高中低3个档次，支持的最高分辨率为960P。

**点评：**与FiLMiC Pro、iMoive一类较为专业的软件相比，Movie360更适合普通娱乐用户使用。在经过多次限免以后，不出意外很快就会彻底免费！




渲染效果令人满意，此外还支持变焦

## 多彩旅行——Trip Color

□大小：17.9MB □下载：http://t.cn/zOXeujH



“上车睡觉，下车拍照”，记录美丽、有趣的瞬间似乎是旅行中最重要的事情。拍美食、拍建筑、拍风景……不知不觉就“咔嚓”了几百张。殊不知拍照容易整理难，导照片、选图片、写注释最后分享到网站，整个流程几乎会占用一整天的时间！

旅游归来应该好好休息，不如把整理照片的工作交给Trip Color！用它拍照＋描述，所有行程就会被轻松记录下来，每张照片会按时间进行分类，并最终生成一个游记页面与全世界旅行爱好者一同分享。Trip Color还有“互动地图”功能，能根据GPS数据生成旅行路线地图，回顾起来非常方便。

**点评：**其他人的旅行记录非常具有参考价值，可以学习到很多旅游达人的经验之谈。另外软件可离线操作，拍照功能也内置多种滤镜。

软件有中文版，欣赏各地的游记也是一种享受

## 神奇填充——AntiCrop

□大小：11.4MB □下载：http://t.cn/zOkkgAx

Photoshop的“内容识别”可以用来去除照片中的瑕疵或进行“无损放大”。受性能限制，移动平台的图片处理软件少有类似的功能，且效果也不尽如人意，不过AntiCrop也许是个例外。软件会不断复制图像边缘区域将照片进行“克隆放大”，虽然这个功能不能实现什么惊人的效果，却可以把一幅小尺寸照片（如证件照、人物肖像等）进行扩大，满足某些特别的需要。选择待处理照片的背景应尽量单一，比如规则的草地、几何图案或纯色幕布。编辑时软件会提供一个选定框，用户可以拖拽来改变它的大小，超过原图边缘的区域就能自动填充了。

**点评：**AntiCrop的开发思路很好，无奈算法过于简单，根本无法处理较复杂的照片，希望开发者在未来版本中能不断提升填充品质。




从对比图中可见，软件只是简单地对边缘进行复制

## 手机会说外国话——旅行翻译官

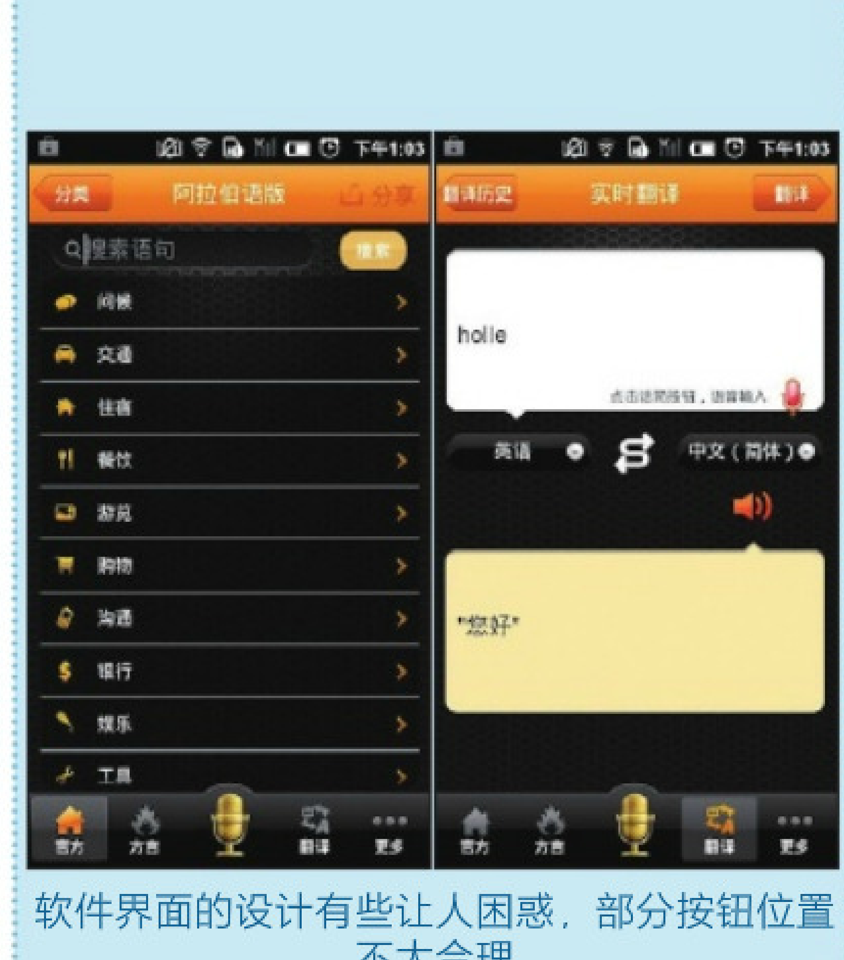


□大小：8.6MB □下载：http://t.cn/zOFPLWJ

出国旅行因为语言不通而遇到各种尴尬事可谓不少，再赶上内急的话恐怕足以让人绝望了…… “旅行翻译官” 不仅能解决这样的沟通问题，还提供了各国语音的常用语。软件有 “官方” “方言” “翻译” 3大功能，其中 “官方” 中的 “国内” 可以下载重庆话、温州话、东北话、武汉话等语言包； “国外” 则包括常用的英语、日语、法语、意大利语等。 “方言” 功能可以学习国内各地的特色方言，娱乐性较强，但例句多为网友上传，数量偏少。 “翻译功能” 支持语音录入，翻译成外语之后也支持语音朗读。

旅行翻译官的核心是语音包，例如想点餐就选择 “餐饮→点餐” ，软件会自动列出该语言包下相关例句，点击其中一个就会朗读出来，帮助我们与当地人沟通。根据时下热点，软件还提供如 “伦敦奥运英语” 之类的应时实用例句。

**点评：软件中的大量例句简单易学，降低了外出旅游时的沟通障碍。不过社交功能是其弱项，许多话题参与人数较少，上传例句的质量参差不齐。**



软件界面的设计有些让人困惑，部分按钮位置不太合理

## 高仿Android 4.0——Holo Launcher



□大小：760kB □下载：http://t.cn/zOeK7iH

可以想象如果你的手机不支持最新版本的Android系统是一件多么悲剧的事情，不过Holo Launcher可能会让你心情好一些，它能为我们带来几乎与官方Android 4.0一模一样的启动器界面。更令人高兴的是，最新版本的性能得到了大幅提升，通用性也越来越好，体积却仅有700多kB。Holo给人的第一印象就是流畅，很难相信它是运行在Android 2.2+下的软件，用户可以设置大量参数来进行个性化定制，之后还可以把它们保存下来以便导入到其他设备。

如果手机内存在512MB以上，笔者推荐开启 “常驻内存” 来提高响应速度。 “屏幕设置” 能编辑主屏样式、网格尺寸及调整各动画效果， “抽屉设置” 可调节布局用来隐藏某些程序甚至图标下的文字。

**点评：Holo Launcher适合绝大多数Android手机，简单易用且功能丰富，不过对于配置较低的机型建议关闭动画效果，这样才能真正流畅地运行软件。**

它真的很像Android 4.0，很像很像……实在是太像啦！

## 全能文件管理——Total Commander



□大小：1.3MB □下载：http://t.cn/zO1A24j

作为Windows系统中最强大的文件管理器之一，Total Commander的名声无须多言，如今该公司又推出了它的Android版本，为文件管理类工具领域投下了一颗重磅炸弹。Total Commander支持文件复制、剪切等基本操作，利用软件特有的 “双界面” ，用户可以在不同文件夹间迅速地进行切换操作，方法是拖动屏幕边缘即可。

软件支持ZIP格式压缩以及ZIP和RAR文件的解压缩。搜索功能不但能快速定位文件，也能查找TXT中的内容。强大的官方插件还可以让用户使用FTP、WebDAV，获得ROOT权限后更是能修改全部文件的属性。

**点评：经过多天试用，笔者发现Total Commander运行非常稳定，极少出现报错崩溃的情况，插件功能的加入让它能与Windows更能良好协作。** P



功能强大，可安装插件

# 声色俱佳
## ——暑期装机智慧之道

■辽宁 百叶帘

“兄弟，你这400块买的高端网游，怎么连个阴影特效也没有？不会是电脑配置不够吧……”听了笔者一席话，好友恍然大悟，遂将电脑升级计划搬上日程。经过讨论，他放弃了原定的换配件计划，因为一来老电脑配置较低，市面上可选配件极少，难保遇到翻新；二来他也想换掉用了3年的低端液晶显示器和常发出声嘶力竭叫声的旧音箱。

回想之前的购机经验，由于资金有限，他和许多人一样盲目追求“跑分”，不得不在其他方面省之又省，显示器购买最低端型号、音箱为几十元的杂牌、键盘鼠标常年使用十几元的“网吧版”。一切不明智选择叠加在一起，产生的负面效果让他在之后的使用过程中备受折磨，例如显示器偏色，导致网购的服装根本与实际颜色不符；音箱音质极差，体会不到电影和游戏中的震撼音效；糟糕的键盘鼠标玩游戏时常拖后腿，竞技游戏中被对手耻笑……在此期间，CPU、显卡等主要配件不断降价，他的整机价值不断缩水。

按照规律，显示器音箱等配件价格往往比较稳定，有时甚至还会小幅涨价，经过仔细考虑，他决定购机时为它们分配更多预算，提升整体使用感受的同时，还起到了保值作用。本期杂志上市时正值暑期，相信打算装机的读者朋友也不在少数，今天我们就从真正全方位提升使用感受为出发点，谈谈如何配置不仅性能出色，更要让我们从视觉听觉上获得享受的电脑！

作为最重要的核心硬件，CPU的性能会直接影响整机表现，不过目前主流产品都可以用“性能过剩”来形容，只有经常执行3D渲染、科学计算任务的专业用户才需要高端型号，对一般影音娱乐用户来说，最好的选择还是定位主流的产品，它们既不会成为整机性能瓶颈，还能大大降低整机价格。趁暑期促销之际，大家可以关注Intel平台的奔腾G620、酷睿i3-2120/i5-3450，及AMD平台的Athlon Ⅱ X4 651、AMD Phenom Ⅱ X4 955、FX-4100、A8-3870 等热门型号，记住性能够用即好，节省预算把好钢用在刀刃上。

升级内存是提升性能的最佳方法，大容量内存会让系统在执行多任务时游刃有余，现在DDR3 1600的8GB套装不过300多元，插满内存插槽不再是梦！硬盘价格让人爱恨交加，爱的是固态硬盘普及态势已定，128GB价格成交价在800元以下，恨的是截稿时机械硬盘价格依然坚挺，500GB竟要价450元左右，性价比令人无奈。如果预算充足，固态硬盘＋机械硬盘的组合无是最好的选择，但假如预算有限，也应尽量选择售价约800元的2TB硬盘，这样才装得起动辄十几GB的游戏啊……

显卡的选择上，主流用户目前可以选择AMD Radeon HD 7770，NVIDIA GeForce GTX 560，或性价比更高的HD 6850、GTX 460，它们应对主流游戏不成问题。对高端用户而言，性能强劲的AMD Radeon HD 7970/7950、NVIDIA GeForce GTX 680/670大量铺货，上代产品HD 6970/6950、GTX 580/570市面仍然有售，对游戏画面有苛刻要求的用户此时就有了两个选择——直接购买当前顶级型号，或者寻觅低价的上代旗舰。另外，大家别忘了AMD Radeon HD 7870/7850，它们的性能直逼上代旗舰喔！



NVIDIA GeForce GTX 670的游戏性能与GTX680差距不大，价格又便宜不少

### 一、高端影音游戏配置

| 配件类型 | 型号 | 参考价格（元） |
|---|---|---|
| CPU | Intel 酷睿i5-3450（盒） | 1270 |
| 主板 | 微星ZH77A-G43 | 799 |
| 内存 | 芝奇 8GB DDR3 1600（F3-12800CL9D-8GBXL） | 390 |
| 显卡 | Inno3D GTX670冰龙版 | 3099 |
| 硬盘 | 希捷 Barracuda 2TB 7200转 64MB SATA3 | 715 |
| 固态硬盘 | / | / |
| 散热器 | 盒装自带 | / |
| 光驱 | 三星SH-222AB | 138 |
| 机箱 | Tt星际指挥官 | 299 |
| 电源 | Tt 金刚600强力版 | 599 |
| 键鼠 | Razer地狱狂蛇游戏标配键鼠套装 | 269 |
| 显示器 | 戴尔 U2412M | 2070 |
| 音箱 | 漫步者R1200T | 350 |
| 总价 | | 9938 |

这套配置的亮点在于选择了一款24英寸、E-IPS面板的显示器，戴尔这款产品的可视角度与色彩还原在同价位产品中均表现出色，尤其在处理文档、浏览网页时，16:10的屏幕比例也会带来更舒适的观感。CPU选择了时下流行的Ivy Bridge核心，酷睿i5-3450拥有3.1GHz主频，最高睿频3.5GHz，完整的4核心可提供8个处理线程，与炙手可热的GeForce GTX 670显卡搭配会迸发出强大的性能，通杀时下一切游戏大作。

为了能更好地享受游戏与电影中的音效，配置中还包括了一款漫步者经典的2.0音箱，而且你无需额外购买声卡，微星ZH77A-G43主板集成的Realtek ALC892就能提供不凡的表现。假如你对游戏画质的要求不太迫切，更想在日常应

用与影音方面获得更好的体验，那么可将配置中的CPU换为i3-2120，显卡更换为GeForce GTX 560 Ti，一样能获得不错的游戏性能，同时还可节约2000元左右的开销。节省下来的钱，既可用来添加固态硬盘，也可更换更高级的Hi-Fi音箱或S-IPS面板显示器。

## 二、低价影音配置

| 配件类型 | 型号 | 参考价格（元） |
|---|---|---|
| CPU | AMD A8-3850（盒） | 690 |
| 主板 | 技嘉GA-A75M-S2V | 599 |
| 内存 | 三星 4GB DDR3 1600（MV-3V4G3/CN）×2 | 370 |
| 显卡 | 处理器集成 | / |
| 硬盘 | 希捷 Barracuda 1TB 7200转 64MB 单碟 | 580 |
| 固态硬盘 | / | / |
| 散热器 | 盒装自带 | / |
| 光驱 | 华硕 DRW-24D1ST | 139 |
| 机箱 | 酷冷至尊 特警343 | 178 |
| 电源 | 酷冷至尊 战剑300 | 165 |
| 键鼠 | 罗技 MK260键鼠套装 | 111 |
| 显示器 | 优派 VX2336S-LED | 1069 |
| 音箱 | 漫步者 R1000TC(北美版) | 280 |
| 总价 | | 4196 |

对学生族、打工族而言，花近万元组装电脑的确过于奢侈，为了追求性价比，我们准备了这套仅需4千多元的影音配置，并且相信实际成交价会更低。它是一台很有个性的迷你台式机，不怕空间狭小，搬运格外方便，可以很好地融入家具环境。小机箱会给人眼前一亮的感觉，其CPU为AMD A8-3850，采用32nm工艺制造，原生4核心/4线程，处理器默认主频高达2.9GHz。CPU内置Radeon HD 6550G显示核心，它的性能谈不上强悍，但也明显好于同级别Intel处理器中集成的HD Graphics 4000/3000，能流畅地玩“暗黑3”“实况足球”等游戏，播放高清电影更不在话下。


技嘉GA-A75M-S2V采用全固态电容，为小巧的Micro ATX板型

为了追求稳定，主板选择了全固态电容的技嘉GA-A75M-S2V，它的BIOS节能设置丰富，接口也十分齐全。未来若有升级打算，该套配置中可添加一块固态硬盘或增加独立显卡进行交火，两者相比我们更推荐升级固态硬盘，因为固态硬盘带来的整机性能提升更为明显，打理起来也比显卡交火方便许多。

## 三、大屏笔记本，替代台式机

台式机就算再小，便携性上也比不过笔记本。利用这点优势，各厂商推出了大屏幕笔记本，又称为台式机替代品。同等价格下，它们的性能和耐用性都无法与台式机相比，重量上又让传统笔记本用户吃不消，但有些令人意外的是，便携性优势还是打动了不少用户，让这类产品在市场上站稳了脚跟。如今处理器、显卡工艺已迈入22nm、28nm时代，核心硬件的发热量越来越低，性能稳步提高，大屏幕笔记本以往的高发热量的问题再次得以缓解，未来它们会进一步威胁台式机的地位吗？

| 主要配置 | 华硕A93UI245SM-SL | 宏碁AS7750G-2354G50Mnkk |
|---|---|---|
| CPU | Intel 酷睿i5-2450M | Intel 酷睿i3-2350M |
| 主频/睿频 | 2.5GHz/3.1GHz | 2.3GHz/不支持 |
| 内存 | 2GB DDR3 1333 | 4GB DDR3 1333 |
| 硬盘 | 500GB | 1TB |
| 显卡 | NVIDIA GeForce GT 630M | Radeon HD 7670M |
| 显存容量 | 1GB | 2GB |
| 屏幕尺寸 | 18.4英寸 | 17.3英寸 |
| 分辨率 | 1920×1080 | 1600×900 |
| USB接口 | 3×USB 2.0 +1×USB 3.0 | 2×USB 2.0 +1×USB 3.0 |
| 尺寸 | 441mm×295mm×42.3mm | 415mm×275mm×34.6mm |
| 重量 | 4.11kg | 3.3kg |
| 操作系统 | 64位Windows 7家庭普通版 | 64位Windows 7家庭普通版 |
| 价格 | 5999元 | 4950元 |

华硕、宏碁都是当前大屏笔记本的倡导者，华硕A93UI245SM-SL的特点在于搭配了支持1080P的显示屏，处理器性能更为出色，内置奥特蓝星高品质扬声器。需要注意的是这款机型配备的是3.5英寸台式机硬盘，另预留一个硬盘位供用户自行升级。宏碁AS7750G-2354G50Mnkk更重视游戏性能，2GB显存的Radeon HD 7670M可在1600×900分辨率下以中等特效流畅运行主流游戏，酷睿i3-2350也足够日常使用，不必担心成为性能瓶颈。两者相比，华硕A93UI245SM-SL更像是传统意义上用来替代台式机的产品，特别适合看高清电影；宏碁的AS7750G则在便携性上更胜一筹，作为17.3英寸的大屏产品，3.3kg的重量用“轻”来形容也不为过。更强调便携的用户，则可考虑中大屏幕超极本（详见本期新品初评）。



华硕A93UI245SM-SL


宏碁AS7750G-2354G50Mnkk

## 头牌新闻

### 三星新一代智能手机GALAXY S Ⅲ登陆中国

■本刊记者 魔之左手

6月6日，三星电子举办发布会宣布GALAXY S Ⅲ正式登陆中国，并同步推出三大定制机型——中国移动定制版I9308、中国联通定制版I9300和中国电信定制版I939。三星电子IT和移动通信部总裁兼负责人申宗钧表示：“通过整合卓越的硬件设备与优化的智能手机应用，三星GALAXY S Ⅲ能够最大程度地提升用户体验。为了达成轻松的智能化和直观的易用性，我们在设计GALAXY S Ⅲ时一直将人的需求放在首位，以期让它更符合人的自然属性，从而一改让用户适应手机的局面。……GALAXY S Ⅲ能够提供流畅、自然、以人为本的移动体验，这意味着智能手机将进入到一个崭新的时代。”

GALAXY S Ⅲ能够准确地识别使用者的面部、视觉和动作，提供便捷、自然、体贴的使用体验。它采用BIS技术的前后摄像头，能在黑暗中和运动中拍摄出清晰的照片。其“AllShare Cast”功能可将GALAXY S Ⅲ与电视机无线连接，使手机与电视等传统设备互动。其强大的多任务处理能力更是在手机上首次实现了“画中画播放”（Pop Up Play）的功能。另外，本次在中国正式销售的机型将随机内置各种本地化应用，包括“新浪微博”“高德导航”“安全信箱”以及各种热门游戏。P



三星电子移动通信业务部社长申宗钧展示GALAXY S Ⅲ

## 硬件店

### 戴尔全面更新商用终端用户计算机产品线

6月初，戴尔宣布全面更新其两大产品线——戴尔Latitude商务笔记本和戴尔OptiPlex商用台式机。戴尔Latitude E6230、E6330、E6430和E6530笔记本电脑的显示屏尺寸分别提升至12.5、13.3、14、15.6英寸，延续了Latitude家族的高性能、高安全性以及高稳定性的特点，并配备了高性能天线和最新的无线移动宽带。而戴尔OptiPlex产品线推出的新品包括OptiPlex 3010、7010、9010台式机和OptiPlex 9010一体台式机。这些新品均提供无线连接选项、IP语音所需的麦克风、耳机迷你插孔，以及微软统一通信认证的视频会议功能，并且可同时支持3台数字显示器，满足用户多任务处理的需求。



### “大·有意思”联想超大屏智能手机乐Phone S880上市

6月中旬，联想移动互联及数字家庭业务集团（简称MIDH）在天津汉沽基辅号航母举行新品发布会，宣布旗下首款5.0英寸超大屏娱乐旗舰智能手机——联想乐Phone S880正式上市。乐Phone S880厚度不到1厘米，配置5.0英寸800×480分辨率屏幕、Cortex A9 1GHz处理器、2250mAh超大容量电池，具有512MB RAM和4GB ROM，支持双模双待。它采用的Android 4.0操作系统，延续乐Phone经典的可任意编辑的Widget四叶草界面。



联想集团副总裁、MIDH中国开放市场总经理曾国章致辞

### 惠普Envy Ivy Bridge平台超极本全新上市

6月份，以HP Envy4-1007TX超极本为代表的Ivy Bridge平台惠普超极本正式面市。这款新品搭载第三代智能酷睿i5/i3处理器，并提供了独立显卡、固态硬盘以



及HP Beats Audio智尊魔声音响系统。该产品厚度仅为19.8毫米，重量不足1.75千克，配备软触防滑底座，便于携带。HP Envy4 及HP Envy6配备两种不同型号的显示器。目前公布的3款HP Envy升级配置的超极本均预装正版Windows 7 Home Basic操作系统，同时提供一年整机保修，两年主要部件保修服务，官方起售价格为6299元。

## 东芝笔记本再推新品



在台北电脑展上，东芝电脑再次推出一款新品——东芝Satellite U800W。这款超极本采用了14寸21：9超宽屏幕，超大屏幕再配合各种分屏模式的设计打破了人们对传统笔记本的思维定式。同时在外观上，它还采用了金属与皮革搭配的设计，新颖而别致。新品于7月正式上市。

## 罗技正式推出2012活·色系列产品

罗技于6月发布了全新一季“活·色”系列数码外设产品。本季活色系列新品由来自美国、德国、澳大利亚、阿根廷、爱尔兰等8个国家的知名设计师打造。设计师们独特的创作灵感以及罗技引领数码生活方式的理念在这些新品中得到充分体现，兑现了罗技“我有我特色”的个性宣言。本季“活·色”系列产品升级价格不变，再次提高了产品的性价比。





## SP广颖电通推出Touch T02 U盘

SP广颖电通于6月份推出U盘新品“迷你万磁王”——Touch T02。这款产品长度仅有2.5厘米，采用末端弧形设计，符合人体工程学原理，让使用者在插拔U盘时更为轻松容易。除此之外，它还内嵌强力磁铁，可吸附于办公室隔板、铁柜抽屉旁及计算机主机上，通过占据醒目的位置来实现随取随用，免去U盘使用者“大海捞针”找不到U盘的烦恼。




## 软件圈

## 有道词典Win8版亮相




6月，有道词典Windows 8版在微软应用商店内正式亮相。这一版本在外观上延续了有道词典一贯的简洁清新风格，并与Windows 8 Metro界面融为一体，在本地释义功能的基础上增加了独特的网络释义、权威例句、百科查询等功能。其释义显示及滑动页面等动态效果稳定流畅，显示出该版本与Windows 8平台实现了良好的兼容。有道词典此次快速推出Win8版本，响应速度远远领先于国内同类产品。

## Firefox 13 正式发布



6月5日，全新的Firefox 13正式在Mozilla官网上向全球发布。本次更新旨在给用户带来更快更好的浏览器体验，更新了包括全新的主页和新标签页设计、优化的标签页加载方式、对SPDY协议的支持、对标签页右键菜单的改进等诸多内容。全新的设计为用户打造了一个崭新的主页，界面更友好，按键更美观，使用更方便。

## 网络帮

## 新闻出版总署查处62家违规网站

6月初，新闻出版总署在其官方网站上公布了一批违规网站的名单，对总计62家涉及登载（传播）淫秽色情网络出版物的网站进行了查处。在这些名单中不乏大家熟悉的eNet硅谷动力、猫扑网、开心网等站点。近年来，网络低俗营销等违规内容屡禁不止。业内人士呼吁网络和谐要从行业自律做起，做到自律为主，监管为辅，从源头上遏止不良风气的形成。

晶合快评

# “反人类”的iTunes

■晶合实验室 Sting

随着iPad、iPhone在编辑部的持续普及，与它们配套的客户端软件iTunes数度被推到舆论吐槽的中心。“iTunes是最反人类的软件，没有之一”，这句话当年我也深深地赞同。那时我与iTunes谋面颇少，对其底细缺乏了解，不清楚它有一个手动同步的选项一直默默地没被勾选，当把一首极为推荐的MP3曲子“拷”入朋友的iPhone后，我惊慌地发现，朋友手机中的其它曲目完全被删除了。“你的推荐好暴力……”在如此幽怨的声音中，我开始理解“果黑”其实也分很多种，有一种纯粹是“iTunes黑”。

但是苹果的高端就是这样的，接受一种产品，就是接受一套理念。我试着去做了。

在那起难忘的事故之后，每次我接到一份关于iTunes的援助请求，都会立刻告诉对方（尤其是妹纸）：“如果你不想让这台机器上的iTunes从一而终，那么就应当如此如此、这般这般，将手动同步选项打开……往后就可把音乐直接拖拽到移动设备中。”当然，如果声称这样就解释了iTunes的反人类，肯定很多人会觉得我仍是一名果粉。不错，这里实有意犹未尽之处，“iTunes黑”中又有另一个分支，称为“Windows版iTunes黑”，我其实也算得上此分类中的一员。编辑部里使用的这台Windows 7系统的PC，从未正常安装上任意版本的iTunes，作为一个勤学习、好动手的IT民工编辑，请各位读者大侠相信，本人已尝试过各种能在网上搜索到的方法，只剩下一招没有使用过——新装系统！后来有同事推荐我不要太死缠着一棵树，使用第三方软件也可以。但每次升级i字设备之后，都需要耐心等待第三方软件作者发布更新。在这些苦难的历程中，各种暗怨如烟般丛生，我开始质疑，作为在当代人机交互方面最有发言权的公司，苹果为什么会将这么一款重要的接口软件做得如此民怨滔天？



能让人若饮醇醪，不觉自醉的Sting

一开始我怀疑上了iTunes的开发团队，是不是他们和i字头设备的开发团队持有不同的理念？以“iTunes 负责人”为关键词Google搜索，得到的第一条结果是“苹果CEO库克任命iTunes负责人库尤为高级副总”，二人同“库”自属巧合……但翻看库尤往日负责的项目，实在算是完全融入苹果的整个经营体系之中的，应当说，iTunes在他们心目中，配得上各种i字头设备。我继续使用英文查看了一下iTunes是否“hard”难用，得到的有效结果虽然不多，但颇为有趣。果然有一部分外国朋友也碰到了像我们一样的问题，抱怨不已，不过国外的果粉似乎相当多，他们纷纷跟帖表示，iTunes实为最好使用的媒体同步软件，楼主你只要小小学习一下就好——在下看到后实在很惊讶！

虽然很多外国人在我们看起来很傻很天真，但出现这种“愚忠”的情形实在罕有，抱着负责的态度，我还是仔细阅读了一番他们的附加解释。原来很多人都已是iTunes的老用户，当年iTunes尚未上升到“软件商店”层次的时候，他们就使用该软件购买歌曲，并将其同步到iPod上。不少人表示，iTunes的Library系统非常有用，在歌曲数量不断增加甚至达到上百GB时，会觉得管理愈加轻松。在长期的使用中，他们已经习惯iTunes的各种操作，包括前面提到的那个“手动管理同步”选项，他们有时也会勾选——总结起来他们的意思是，只要多使用，尤其是音乐同步，你会越用越顺手；最大的顺手之处在于，你不需要像Windows系统“教导”的那样，全权处理各种文件底层操作，而只需按照你的需求去真正地管理音乐。好比大型公司设有独立的人事部门，其他管理者无需操心人员从何处来、到何处去的问题，只要根据工作需求管理员工即可。某位用户的回帖中似乎道出了这里面的精髓：“iTunes is only difficult to use if you don't let it do what it was designed to do（iTunes只有一种情况下才会难用，那就是你不让它按设计之途使用）。”此语槽点自然很多……我也看到了不少iTunes与Windows 7不兼容的帖子，但总体来说大家对它的态度还算友好，而且更有一堆使用MacOS系统的用户在后面表示没有压力……

综上所述，对于绝大部分国人来说，iTunes是伴随着iPhone和iPad而来。它与我们的相处时间尚不长久，如果你觉得它“反人类”，要考虑一下这是否是因为你没有熟悉它？习惯之后，它会给你超值的回馈。当然，如果你不想改变自己的习惯，“店大欺客”的逻辑就会发生作用。有时候，我们希望世界全部按Wintel的架构逻辑运作；有时候，我们希望Windows能够变得像iPad一样简单，至少让普通人无需学习那些与本体分离的“快捷方式”逻辑。在不同的理念之间来来回回，似乎不想被某种理念掌控，但有时又想依赖一种理念，不少人都如此生活着。

所以呢，你在Windows上使用iTunes，或许这是问题最大的根源。P

漫画作者：suns

巨人-中青宝

# 战斗天使降临！初探《兵王》羽翼系统

从奇迹世界开始，流光溢彩的翅膀成了大部分网游吸引玩家的手段之一。《兵王》近期也推出了全新的羽翼系统，这款由巨人研发、中青宝运营的魔幻类国战网游，自内测以来吸引不少玩家入驻，小编本着一探究竟的心态，在神兵再现区初次体验了下羽翼系统。

## 羽翼的获得：通过调教 翅膀越变越大

获得翅膀并不难，只要完成相关任务即可，不像某些游戏只在商城出售。61级以上的玩家可在军乐城君士坦丁处接取“羽翼的召唤”系列任务，完成后挑选一件符合自己职业的羽翼，从外观上来说，游戏采用了高骨骼动画系统，为羽翼加入数百跟骨骼，使每一次翅膀的挥动都充满灵性，每一根羽毛的飘舞都流畅自然，栩栩如生，翅膀颜色各不相同，红色热情，绿色平和，橙色智慧，蓝色冷酷，紫色优雅，黄色活泼……与六个职业的特性还是比较符合的。

可惜，刚获得的翅膀实在太小了！小编第一次装上去的时候，差点以为自己变成了肯德鸡，那一双小巧的鸡翅膀霸气全无，后来查询了官网，才知道羽翼外观可以改变，支持变大变小，由羽翼品质决定，而品质的提升则需要玩家去调教，譬如注灵、入魂、重铸、神佑等。

**战士**：炽天使，拥有一双活力四射的红色羽翼。

**魔刃**：智天使，拥有一双由各种暗红刀刃组装的翅膀。

**枪手**：力天使，拥有一双大可遮天的蓝色羽翼。

**魔炮**：座天使，拥有一双温暖橙色的羽状翅膀。

**术士**：能天使，拥有一双金属质感的紫色羽翼。

**牧师**：权天使，拥有一双充满生命力的绿色羽翼。

除了各大职业的彩色羽翼外，游戏中还有黑白色的翅膀，情人节羽翼等，比较罕见，不过可以通过羽翼幻化获得这类外观。

## 羽翼的养成：“魂”“灵”“神”“幻”

通过羽翼养成，即注灵、入魂、重铸、神佑、幻化等操作，可以提高它的“魂”“灵”“神”“幻”属性。

**注灵：**“灵”性影响“羽灵效果”属性的大小，可以通过注灵方式提升灵性等级。羽翼注灵要消耗羽灵、绑银，并且不同等级的羽翼每次注灵需要的羽灵数量不同，灵性等级越高，羽翼拥有的属性就越高。除了等级外，灵性星数，同时影响“羽灵效果”百分比加成。只有蓝色品质以上的羽翼才能进行升星强化，消耗中级升级宝石、幸运宝石、绑银，固定提升羽翼属性，譬如1星提升2%，2星提升4%，3星提升6%……15星以上，每提升一个星数，每星增加4%。

**入魂：**魂点的数量影响“翼魂效果”属性的大小，主要包含魂点获得和魂点重铸两部分。羽翼可以通过入魂的方式增加魂性，从而获得魂点，需要消耗翼魂和银币。翼魂还能跟游戏中的其他材料一样，进行合成，高品质越高，翼魂单次为羽翼增加的魂性值越多，当魂性值满了，就能获得一个魂点，随机加到智力、力量、敏捷、闪电、火焰等九项能力之一上。如果魂点被分配到你不满意的能力上，可以进行重铸操作，即重新随机分配魂点，使得自己期望的能力项魂点分布。譬如，术士偏智力与精神，魂点若分布到了力量，就要进行重铸了，直到魂点是在智力或精神上，单人每天最多可入魂5次。

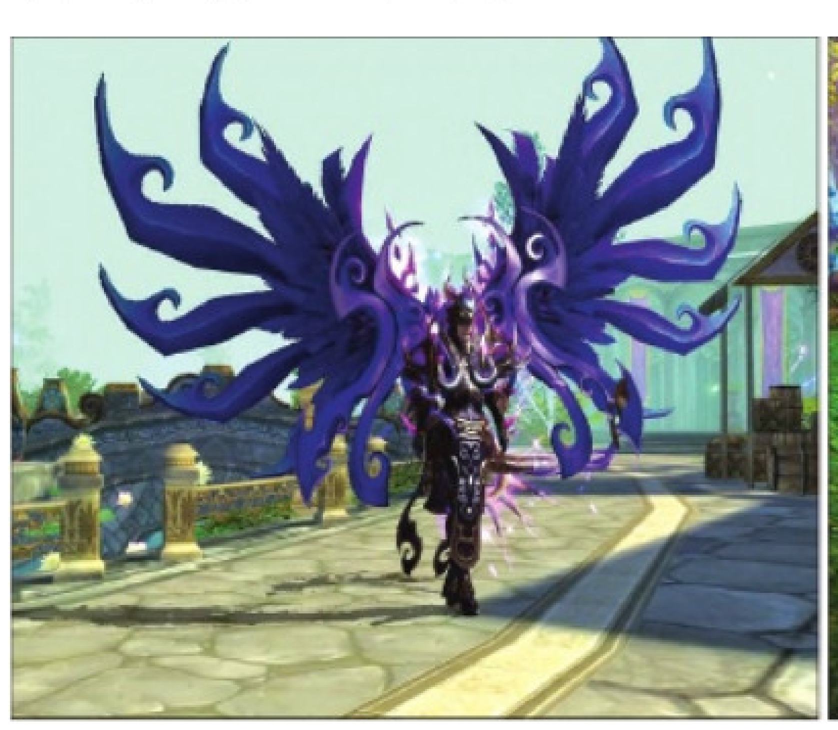
**神佑：**神佑效果的获得有几个限制条件：1.玩家等级在71级以上；2.羽翼必须在蓝色品质以上。满足这些条件，羽翼会自动获得神佑暗槽，通过镶嵌使其具有神佑效果。神佑需消耗神谕宝石和银币，宝石分为4种，可合成，分别对应人物的致命、忽视、重击、反射属性，羽翼品质越高，暗槽就越多，镶嵌也越多。

**品质：**羽翼品质随着颜色依次提升，分为白色、蓝色、黄色、绿色、紫色。品质越高，羽翼的外观就更漂亮更巨大，单项翼魂能力的上限也越大，以及拥有更多神佑暗槽数。

**幻化：**通过羽翼幻化，玩家将获得不同的翅膀效果，譬如魅力榜的翅膀，情人节的翅膀等。但是羽翼的幻化需要扩充剩余时间，时间到后，幻化的外观效果自动取消掉，恢复为原本羽翼对应品质的外观。

## 羽翼的作用：漂亮的羽翼是个人实力的象征

在《兵王》里，羽翼的存在不仅仅是一种装饰功能，让你变得漂亮酷帅，更是一种实力的证明。它可以全面提升人物的战斗力，从体质、精神、敏捷等基本属性点，到提升物攻、魔攻、生命上限，再到增加致命率、重击率等灵魂属性，将它比喻成战斗天使，绝对名副其实，如今，奥丁大陆几乎人人都带上了这么一对美丽而彪悍的翅膀。



术神羽翼



战神羽翼

多益网络



# 控制的智慧
## 浅谈《神武》方寸主流技能

《神武》方寸在玩家心目中一直是一哥地位，究其原因在于其技能在封系中可谓相当出色，在合适的团队中，作用就更加明显了。下面，且看《神武》方寸主流技能的解读及实战应用。

### 分身术

**评价：神级技能**

很多人对分身的理解为这是一个保命技能，其实，保命固然是这个技能的亮点，其战略作用才是重点。

分身术最大的战略意义在于抢速。在队伍只有一个封的时候，很多方寸看见对面是单封，上来就封去了。其实最稳的办法就是起手分身。控制别人，自己不被控制才最稳妥。假如自己是一速，开场分身不仅仅浪费掉对面封的第一回合动作，而且为自己之后几回合奠定了优势；假如不是一速，也可以通过高速宝宝解封起分身摆摊控制。

### 失魂符、失心符、定身符

对于喜欢点杀的人来说，降属性的封是非常的霸道。方寸的失魂符封降防御20%，失心符降灵力20%，定身同时灵力减少30%，物理防御减少20%，对，你没看错，就是这么变态的数字。封失魂符，物理系点杀几乎一点必倒；封失心符，法宝宝都能破魔王法防。

很多方寸对自己的理解是封别的单封，封物理离魂符，对此我笑而不语。

我认为离魂符是个任务技能，PK的时候，就不该用这个。优势或者均势都应该降属性点杀，就算劣势被压了，也不该用这个，催眠更好。

### 催眠符

催眠是万能封，除去禁止物理法术攻击外，还禁止特技，物品，以及很重要的不能拉宝宝。海湾和方寸的配合，一般都是催眠加魔王单烧开场。

其实很简单的道理，催眠了人，清他宝宝，下回合这个人出不来宝宝。在不水的情况下，2~3回合下来，我方就以多打少了，以多打少就是点杀的机会来了。

催眠+单烧的组合，能确保清掉一个宝宝且下回合这个人出不来宝宝；封法术+飞沙的组合，很有可能飞不掉宝宝，并且即便飞掉了下回合人家又召唤了。

催眠+集中输出点清宝宝，体现了现代战争外科手术刀似的精确打击思想；宝宝乱打+魔王乱秒，反映的是上世纪60年代以前的混乱打法。

睡杀的意义是一种不断地为自己建立以多打少的局面，不断地积累微小优势最终通过点杀实现胜势。

常规战术被逆转，海湾给你解释，是这样的：

表面上，对方宝宝被秒，且自己宝宝没飞；表面上好像你们每回合都优势，但是，当对面换了一批新的满血的宝宝，同时用各种方式回复了血；而此时你们已经不知不觉的耗了不少，于是实际状况是对面满血打你方残血。

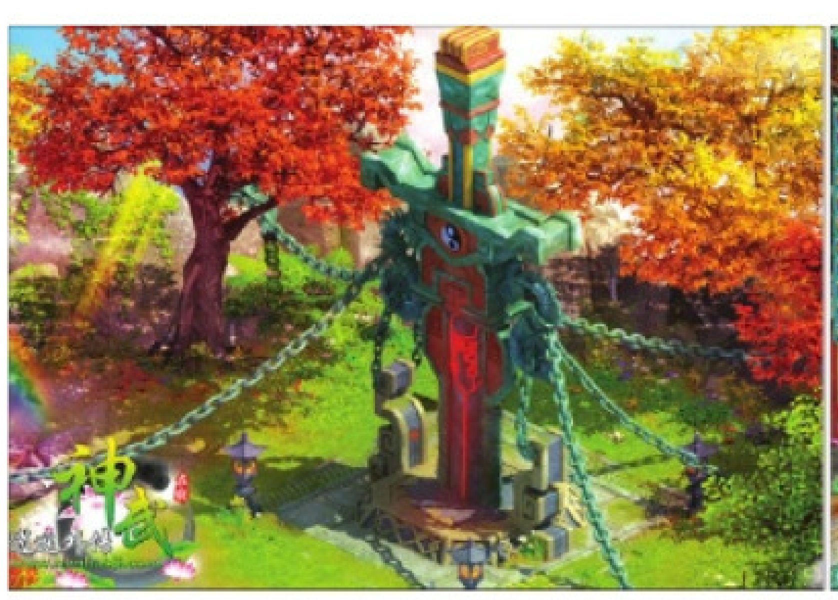
为什么会出现这种情况，因为虽然你每回合都有优势，但是这个优势都没积累下来。一直被损耗，劣势慢慢积累，场上局势一瞬间就逆转了。

说到这里，催眠战术的优势就出来了：不让对手出宝宝，点杀可以让对手补不回血。

其实催眠是可以应用于全程各个阶段的技能，比如对面喝酒了，方寸急着就封特技去了，其实最好的办法是笑里，笑不了就用催眠。为什么，因为催眠他也特技不了，而且不能喂药或者吃药，也不能出宝宝，也不能干别的；催眠可以给速度慢的魔王争取到时间上赤炎咒，或者给有笑里的队友争取到攒怒的时间；而且催眠一打就解除了，下回合可以封降属性考虑点杀，假如你封了特技，那么连续几回合你都限制不了这个单位的法术了。

### 小结

催眠是一个不断为我方营造以多打少的环境，不断为我方积累既得优势的技能，催眠也是一个最为灵活的限制对手任何动作的技能。方寸山拥有失速情况下分身的反控制，点杀利器降属性，最为霸道且灵活的催眠。有谁能质疑方寸《神武》封系一哥的地位呢？



《神武》方寸山



方寸山：催眠秘符



方寸山给力技能



方寸山群封技能

搜狐畅游



# 神宠是怎样炼成的？《桃园》宠物养成攻略

在之前的文章中，我们提到了甄别极品宠物的方法，为大家选择宠物带来了些许帮助。当朋友们都找到了宠物里的好苗子后，接下来该做些什么呢？当然是培养宠物了！

如何将手里的好苗子培养成极品宠物？加点、学技能、合成资质缺一不可！

## 正确的加点方法

在《桃园》里，宠物自身包含武力资质、智力资质、敏捷资质、耐力资质与技巧资质五大属性。宠物每次升级都会获得5个属性点，供玩家进行分配，也就是我们常说的“加点”。

加点时，我们应针对宠物自身的资质数据，作出合理的安排。比如宠物是高武力的武力型宠物，那么就应该讲属性点分配到武力上，直到点满该属性为止。接下来剩余的属性点，则可以根据自身需求决定，想要杀怪练级，就分配到敏捷上；想要挑战副本，就分配到耐力。

又比如，我们拥有一只挑战英雄副本的肉宠，那就将属性点分配到耐力资质上，点满该属性；剩余属性点则可以根据需要，分配到武力或敏捷或技巧上。

## 让宠物身怀绝技

想要让自己的宠物变强，就得帮助它学会各种绝技。

举例：我们40级后，需要一个肉宠下副本，那么这只肉宠至少得学会坚不可摧、刚强、铁壁、保护等防守型技能。

宠物如何才能学会技能？三条途径：自身领悟，阅读技能书，合成技能。

宠物每次升级，有一定几率领悟出自身潜藏的技能，比如精锐士兵的连击、钢牙督军的吸血等等。获得宠物后，前期可以带它到相应等级的地图，杀怪练级；当宠物修炼到10多级后，需要的经验值逐渐增多，这时我们应通过各种日常任务来帮助宠物升级。PS：如果你或你的朋友挑战的势力环任务达到了100环以上，强烈推荐用势力环来修炼宠物。

如果你的宠物未能领悟出满意的技能，那就得靠砸技能书与技能合成了。砸技能书很简单，只要你能弄到书，宠物就一定能学会；不过，宠物在学会新技能后，有几率忘掉一个已经掌握的技能。宠物技能书可以通过州府祈神区的图鉴收集任务、桃园大逃杀与暗黑竞技场等活动几率获取。你也可以花钱购买技能书，不过价格昂贵，非一般人能够承受。

与购买技能书相比，合成技能则更为亲民。我们只需要花费较少的金钱购买一只20级以上的材料宠（拒绝野生宠），就可以前往祈神区的云哥初号NPC处，将材料宠拥有的技能合成到主宠身上。不过，合成技能有可能失败，材料宠会消失，主宠原有的技能也有可能一并消失；而且，就算合成成功，主宠原有的所有技能也有可能消失，只剩下材料宠的技能。

两种途径相比较，砸技能书适合土豪们打造多技能神宠，因为砸技能书虽然投入大，但是省心，不会失败；合成技能则适合普通玩家，因为材料宠相对便宜，我们只需在元宝商城购买绑定道具，将主宠有用的技能上锁，就可以使用材料宠打上新的技能了。对于普通玩家而言，技能不在多，够用就行。

## 让宠物的资质更高一些

宠物的初始资质是可以通过“资质合成”来提升的，直到填满属性条为止。

参与资质合成的主宠必须达到40级，材料宠必须达到30级（拒绝野生宠）。满足这两个条件后，我们就可以带着宠物前往祈神区找到云哥初号，进行资质合成。

合成过程中，系统会预示此次合成有可能出现的结果，以最低资质与最高资质为上下限，可能出现的资质数据就在其中。影响资质上下限的因素为材料宠相应资质属性条的饱满度；因此，建议大家尽量用属性条饱满的宠物作为材料宠，进行资质合成。

## 综述

分配好属性点，学会各种技艺，再拔高宠物们的资质，一个“上得厅堂，下得厨房”的好宠就诞生了。

特别提醒：如果你对宠物的资质、成长、技能、悟性都不满意，可以给宠物服用返生丹。宠物食用返生丹后，有一定几率进化为高阶形态，譬如宝宝进化为变异，变异进化为魔兽，资质、成长、悟性等都会改变。不过，这种改变有可能不如人意，请谨慎行事！



加点是一门学问



肉宠的“刚强”绝技



用材料宠合成技能



进行资质合成

# 第九城市




# 三大全新内容登场 《神临天下》最新评测

第九城市旗下《神仙传》首部大型资料片“神临天下”在6月15日开启了正式公测，资料片在游戏原来的内容上，主要增加了新副本“无极天关”、星象系统、和GM功能升级，本篇文章是针对这三个新的内容，做出的全新评测。

## 无极天关 评分：8分

**副本设定：**无极天关分为九层。一为中天，二为羡天，三为从天，四为更天，五为晬天，六为廓天，七为咸天，八为沈天，九为成天。（目前开放到第三层）

**Boss设定：**一层Boss为哼哈二将、二层Boss雷震子、三层Boss上古四神兽（青龙、白虎、朱雀、玄武）

**副本掉落：**各类宝石、装备残片（可兑换90级紫色天之套装）、技能书残页（可兑换80+以上技能书，门宗没法学，只有这里可以换）

**进入条件：**装备品质≥7000分

**副本特色：**无极天关可以像单机游戏一样进行“进度存储”，可随时记录并保存副本进程，选择副本模式，方便修神者下次继续开启挑战。

《神仙传》此前的副本，如宝莲灯、嫦娥奔月、大禹治水这些几乎都属于上手副本，主要是为了让玩家快速成长，因此难度很低。从夸父逐日开始，难度逐渐增减。第一次去夸父逐日的时候稍稍感觉有点难度，主要还是走位的问题，一个不好就会团灭，接着是昊天塔，比较考验输出，而且要控制好全队血量不被毒死，奶妈的压力也相当大。神农鼎就更不用说了，估计到现在也还没有达到所有队伍都完全碾压。相比于这些副本，《神临天下》新开的无极天关，难度更加的加大了，而且对于进入副本的门槛也有所提高，总体来说，Boss技能伤害很高，而且因为每一层的Boss都几乎不是单体Boss，因此也不能按照往常副本的单体输出来打了，比较考验队伍的配置，以及对于随机事件发生的反应速度。另外，无极天关几乎整体是一个悬空场景，每一层天关都有它的独特设定，换了一层，就几乎是换了一个副本似的，比较新颖。

## 星象系统 评分：7分

星象系统是《神仙传》最新推出的又一个加强人物属性的系统，通过观星，获取星象，将星象装备至星脉上，能提升自身属性实力。玩家等级达到40级之后，可在万灵城太白金星处观看星象。恒星共有5颗，按照从低往高的等级排列区分为：三才星、魁斗星、四天王星、紫寰金星、元始无极星。首次观星只能选择第一颗恒星，也就是三才星。每次观星，都有概率产出星象物品，同时有概率激活下一个等级的恒星，如果你运气好，一次性从三才星看到元始无极星也是有可能的哦。当观星累计次数达到1000次之时，即可兑换一个星象碎片，星象碎片可兑换所有品质星象。每天可免费观星4次，每天凌晨12点刷新。当然，如果你想直接观看更高等级的恒星，则只需消耗一定的元宝进行占卜，占卜还能获得经验星象，可兑换高额修为奖励。

## GM功能升级版 评分：7分

《神临天下》GM模式在原有的八大功能上再次升级，全新开放全新三大权限：高级变形术、仙灵宝袋和调教灵兽。如果说以前的八大功能主要是通过强化自身，或者对于自己本身行为控制的话，那么新升级的GM功能，可以说主要是由玩家去操控游戏中除自己本身以外的其他事物。比如让其他的玩家变大或者变小，随机召唤商人,瞬间提升灵兽等级……

**高级变形术：**升级版变形术——控制幻形权限。控制其他玩家的外形，让其变大变小，或者变化成自己想要的形象，属性也将会随着变化而改变，在幻形的过程中，玩家还可获得加速、回复生命、增加属性等各类超给力的增益BUFF，提高游戏效率。

**仙灵宝袋：**全新升级的召唤功能——灵商召唤权限，玩家可以使用GM模式界面中的仙灵宝袋，不限时间地点，不限空间领域，无论是交易、修理、传送、学习升级技能均可以随时随地完成了。

**调教灵兽：**将新获取的灵兽等级瞬间提升到40级，直接投入战斗，即使是刚刚抓到的一级宝宝，也能瞬间提升至最高携带等级，无需重新打怪升级。


《神临天下》战斗展示


《神临天下》无极天关——哼哈二将


《神临天下》无极天关场景1


《神临天下》极品生肖宠物午马

# 盛大游戏 再一次改变一切
# 《龙之谷》新版精彩内容详解



备受玩家喜爱的3D清新竞技动作网游《龙之谷》（Dragon Nest），于盛夏7月开启了年度超大型版本。在新版中，我们将迎来全新等级上限——60级，还有与60级一同到来的新剧情、新副本、新巢穴、新装备，以及给力的技能平衡性调整。

## 新剧情：三个好友之间的战争

在新版中，特拉马伊、巴尔纳、贝思柯德三个曾经一起战斗过的英雄再次走到了一起。不过，这次的相聚却不是那么美妙。特拉马伊用古老的邪术操纵已经死亡的巴尔纳复活，以傀儡的姿态供自己驱使。与此同时，特拉马伊将敌视的目光抛洒到了贝思柯德身上。没有人知道他们之间发生了什么，只隐约感觉到其中似乎大有阴谋！

## 新副本：陨石砸出的神秘境地

这片古老的大陆拒绝片刻的宁静，从天而降的陨石足以证明！

当不知从何而来的陨石坠落到地面后，遭受陨石袭击的区域发生了巨变，一股未知的邪恶力量腐蚀了区域内的生物，将他们改变为恐怖魔物，威胁着四周的生灵。就连战功赫赫的勇士艾德门德，也抵挡不住邪恶的侵袭，异变为嗜杀的死亡骑士。这场由陨石带来的灾难，亟待勇士们去终结。

异变栖息地、陨石坠落地边界、恶灵阴影地段、陨石坠落地中心、被蚕食的神殿废墟，五大连环秘境，等着大家去挑战。迈向60级的磨炼之路，从这里开始！

## 新巢穴：两位偏执狂人发出的挑战

扰乱大陆的不仅仅只有陨石， 还有两个狂人：台风与K博士。

台风是一名执着的兽人族长，他发誓绝不让自己的族人被人奴役。为了实现这个誓言，台风决定要借用龙之追随者主人的力量，并不惜与所有人为敌。所有妄想消灭龙之追随者的人，都成为了台风的敌人，这其中也包括各位玩家。

与台风类似，神秘的K博士也是一位偏执狂。为了弥补妻子去世的遗憾，他不顾人们的嘲笑，一心想要研究出不死的生命体。功夫不负有心人！终于有一天，K博士在沙漠某处创造出了生命体；而与此同时，他的心灵也在发生异变，被恶魔吞噬……

台风与K博士，坐镇各自的巢穴，等待着玩家们的挑战。传说，他们收藏着大陆上独一无二的A级神装。亲爱的勇士们，你有胆量深入虎穴，夺取至宝吗？

## 新装备：60级A级神装横空出世

来了！真的来了！让我们翘首以盼的60级A级套装终于来了！

“危险盼望”“极端固执”“伟大先祖”“荣耀部族”，这些带着不同前缀的A级套装，拥有寻常装备无法比拟的超强属性。

拥有A级套装，你就拥有了俯视这片大陆的资本。不过，在这之前，你先得问问神秘巢穴里的至强者们，看他们答不答应。

## 新技能：平衡性全面调整

新的等级，自然会诞生新的战斗技能，任何RPG游戏都是如此，这本不值一提。但，《龙之谷》此番更新的技能系统却有些与众不同，其不仅推出了各个职业的全新技能，还对技能的平衡性做了全面改进，带来了诸多亮点。

**亮点一：**在新版中，我们被定身技能命中后，不再会傻傻地呆在原地，而是可以使用左移（右移）键，让自己更快地脱离定身状态。

**亮点二：**在新版中，结冰造成额外伤害的最大值由原来的没有上限修改为固定两倍，从而迫使冰系法术玩家更加注重连招和技能的组合。

**亮点三：**在新版中，所有无属性伤害的技能都修改为“可以根据主武器的属性改变自身技能属性”。这加强了武器与技能的互动，让战斗变得更有悬念，更加精彩。

**亮点四：**所有1转职业的40级大招都可以提升至2阶，阶别提升后，伤害力十分惊人。

## 综述

60级新版带给我们的惊喜还有许多，受篇幅所限，这里就不一一提及了。千言万语汇成一句话：《龙之谷》60级新版，再一次改变了一切！




特拉马伊心里在想着什么？



科学狂人K博士



哥们，快把A级神装给我！



进行资质合成




# 完美世界 武林爆笑奥运会

伦敦奥运会就要开始了。赵越是个体育迷，昔日北京奥运会的场景还在脑海中回荡，中国代表团终于超越美国登上金牌榜首位的结局也是让很多中国同胞感到欣喜若狂！与此同时，更让赵越兴奋的是，《武林外传》全新的资料片“桃花奇缘”也已经开测了！作为忠实的武林迷，已经在武林中奋战了六年的他，已然是一个功成名就的老侠客了！在之前的爆料中，赵越发现原来武林中最搞笑的日常活动——武林游乐场已经全新改版！而这改版内容，活活就是一个武林奥运会嘛！想起以前游乐场中种种搞笑的游戏项目，赵越抿嘴一笑。

记得桃花奇缘开测当天，赵越心急火燎等着服务器开放。在服务器开放的瞬间，他便登录游戏，来到14线直奔游乐场！进入游乐场之后，还在欣喜自己速度够快的赵越一下子呆住了……

只见14线的游乐场中，大批玩家早已经把那可怜的“游乐场管理员”围了个水泄不通！

“居然有这么多比我速度还快的？”

赵越吐了吐舌头，连忙操作他那130级的刀君小心地挤到管理员旁边。果然，游乐场新增了一个“武林奥运会游泳大赛”的任务。领取了游泳比赛的参赛证明之后，看看时间正好马上就要到第一次比赛开始的时间了！果然，随着比赛开启，赵越的角色被传送到了桃源村。好家伙！这可是一个好地方，山清水秀风景宜人四季如吹世外桃源……赵越流着口水看着屏幕中的美丽场景，陷入了遐想。差点忘了自己已经在比赛起点等着了……



回过神来之后，赵越发现一共有三条线路供自己选择，至于这三条路线有何不同，他还不是很清楚（赵越：废话……我是第一次来！）往远处看了看，赵越决定！





### 走最近的！谁怕谁啊！

提起刀君的大刀，赵越开始了征程！非常轻松地到达第一个路标之后，赵越身后只有两三个玩家跟着。大部分玩家都选择了相对好走的远路。

### “想要富！先练胆！”

赵越笑了笑，露出了些许不屑。在领到天使之手之后，重新上路！赵越却笑不出来了……路上旋涡明显拖慢了他的前进速度！而且更糟糕的是，他错过了道具的采集！在之前的介绍他知道路上会有道具可以采集，1秒钟的采集时间可能会获得极其给力的道具来迫近自己和领先的玩家的距离或者封住玩家的技能！自己刚才光顾着往前跑，居然会忘了采道具！这下可完蛋啦！

果然，赵越发现自己的角色突然只



能傻乎乎地往前跑，而所有的技能都失效了！

与此同时，身后一道虚影，本来一直在身后的两个玩家迅速追了上来，并且实现超越。在被超过去的一刹那，赵越好像看到了他俩猥琐的笑容……

这一路互相拆台不亦乐乎。虽然有时候会气得咬牙切齿，但是赵越还是凭借过硬的操作还有那么点儿运气笑到了最后，在终点处找文洛克领了宝箱钥匙之后开始挖宝啦！赵越看着屏幕一个劲的傻乐。这个已经24岁的家伙好像在这一瞬间回到了小时候。那单纯的快乐让他露出了孩童般的笑。

高额奖励自不必说，关键是这一个过程让自己感受到了不一样的武林和不一样的奥运。两个看似毫不相关的内容，竟然能如此和谐地融在一起。毫无突兀的感觉。最重要的是，能让人感觉到快乐！

游泳大赛结束之后，赵越高兴之余可没忘了别的比赛项目。一直自诩多项全能的他，开始直奔游乐场另一个被团团围住的NPC：文洛克的妹妹 而去！

“文洛克……文洛克……这一家子倒是挺厉害……”

赵越又在自言自语了，文洛克的妹妹那里发放的全新任务是“奥运神射手”。一直酷爱射箭的他，怎么可能错过这样一个全新的活动？

“我要做神射手！”赵越在这一刻又变成了孩子。

这个神射手要简单的很多，3分钟内，他利用“百步穿杨”这个活动专属技能正确射中了10次正确的劫匪目标！从而拿到了非常丰厚的奖励。只可惜他已经130级，经验的奖励他是拿不到咯。即便是这样，赵越也已经笑的合不拢嘴啦！

体验完这两个全新的活动之后，赵越驾轻就熟地将经典的游乐场活动做了个遍，发现原来宝宝向前冲，送口信和套圈都已经变为全新的奥运内容的活动，可谓是竞技味道十足！最后做完顶蘑菇和射鸡之后，赵越发现自己开启了新的游乐场任务“奥运跳得高”！

之前在学校运动会拿过全校跳高冠军的赵越怎么会错过这个自己最擅长的项目呢？但是马上，他就发现这跳高可不是那么简单的……原来的屋顶上，出现了天梯台子。自己需要在三分钟内顶到台子最上层的蘑菇王才能获得奖励。

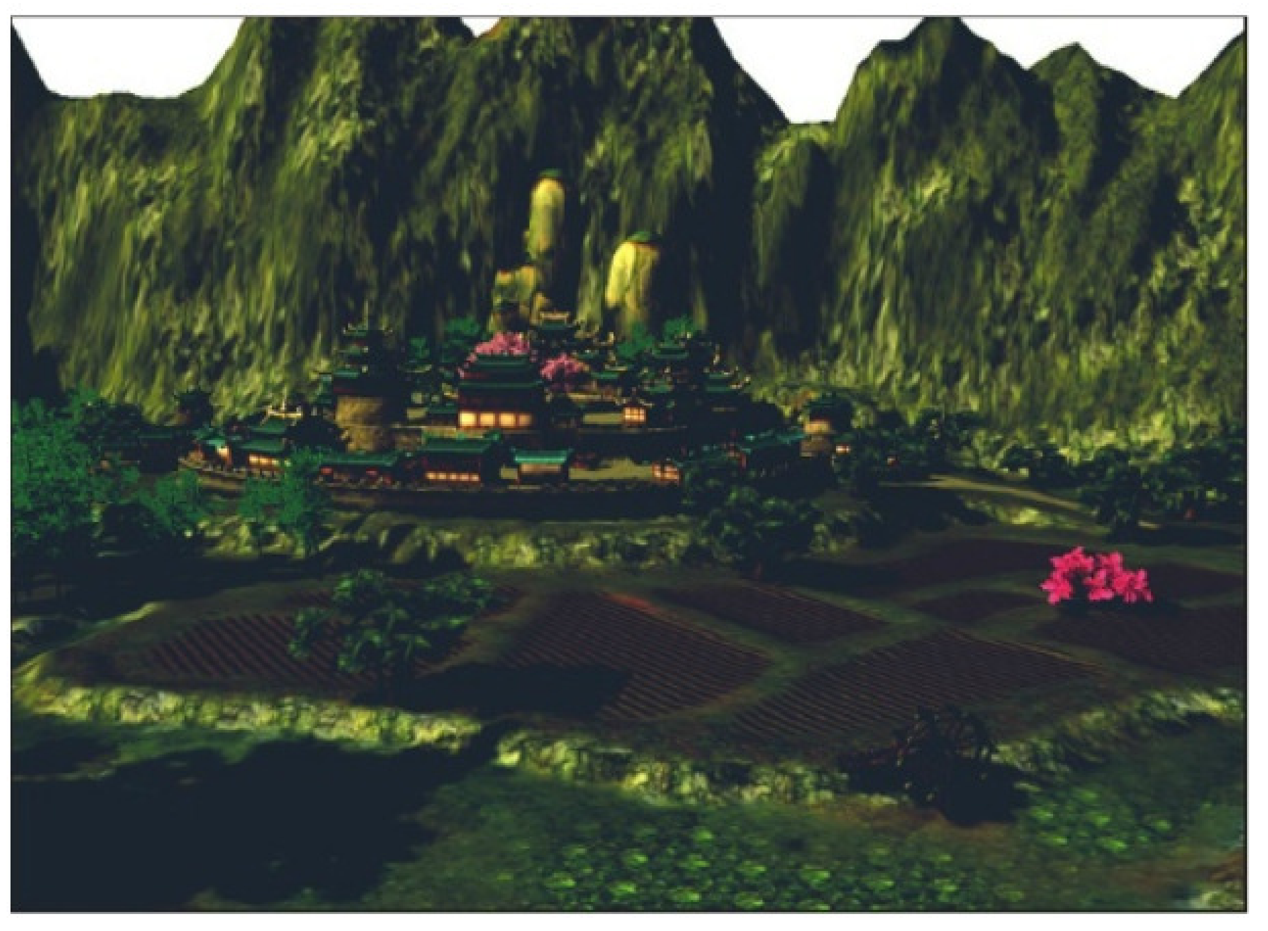
### 3分钟……时间可真紧……

赵越皱了皱眉头，突然，他好像想到了什么！

等等！我记得，这个活动可以组队完成！也就是说，一队人只要有一个人成功顶到蘑菇王，一个队的玩家都会随即完成任务！

想到这里他才发现，普通频道里很多人都在求组或者是喊着进组，迅速进了一个队伍之后，6个人开始了对蘑菇王的最后冲击啦！身为武林大侠，身怀绝世武功，更有绝世轻功在手，怎么可能连这小小的台子都上不去呢！可是事实告诉他们，这台子还真是有一定难度，角度，起跳时机都要拿捏得很准确，而且一个队伍的人还要有秩序才可以。只要看到普通频道或者队伍频道有人发出一串省略号，就知道……肯定是有人悲剧了……

纵然是有千山万水！我们最终也会跨过去！抱着坚定地革命信仰，赵越终于呼哧带喘地冲到了最上层！



### 我顶！坏啦！用力过猛！

一个轻功过去，不但没顶到蘑菇王，反而飞过了，等到开始下落的时候，赵越才发现……自己脚下除了空气……还是空气！

自由落体运动之后……赵越一屁股摔回到了起点。

队伍里，一串的省略号接连出现……赵越哭笑不得，好在队伍里有别的给力的队友顶到了蘑菇王，任务这才有惊无险的完成了……

开心的游乐场，好像比以前更好玩了。回忆着当天的种种种种，赵越这样想着。他盯着《武林外传·桃花奇缘》官网的宣传视频，回想着2012全新资料片开测时的火爆，真心希望自己能够陪着这个快乐至上的游戏，一路走下去……他也肯定自己会一直陪着武林，陪着它，一起走下去！

# 汇众教育 北京公主坟游戏学院优秀毕业生访谈 陈龙威的成功之路

汇众教育 www.gamfe.com

见到陈龙威是在他毕业两年后的初夏，已经找不到他初入学校时的腼腆的影子了，站在我们面前的是一个成熟稳重、职场味十足的帅气男生。如今的龙威已经是这家游戏企业的程序组长了，带领着一个成熟的开发团队，颇受领导赏识。

在很多人观望质疑这个朝阳产业的时候，在很多家长对游戏娱乐仍然不予肯定的今天，用经历去证实了这个时代的契机，用前瞻性赢取了一生的事业。来自河北保定的陈龙威同学就是把游戏的爱好转化成创造力，和高新的娱乐事业。提及入学时的目标，龙威微笑着告诉我们："其实当时也没想那么多，也没敢想如今能做成这样的高度，只想着爱好游戏，看好游戏行业。想在这方面找个工作，把兴趣转化成创造力而已。"当我们问到龙威如今的薪水问题时，面对这个敏感的话题，龙威淡定的告诉我们："今天并不是一步登过来的，确实也经历了一个过程，在刚走出校园的时候工资并不可观，仅仅三千多块钱，在北京这样一个城市，基本上就是养活自己的水准，但随着工作经验的积累，伴随着自己的努力成长和公司的栽培，慢慢的从技术水平的提升也赢取了相应待遇的提升，两年的沉淀，如今也可以拿到月薪一万五左右的一个收入。但这还不是全部，还有年终的一些项目奖金，基本上平均到月薪两万左右吧。"听到这里，来访的我们对今天的龙威感到欣慰和祝贺。

回想以前，高中毕业的陈龙威由于学习成绩一般，重点的高校达不到，普通院校的一纸文凭确实就业压力有目共睹，在这个"不缺大学生"的时代，没有一技之长是很难于立足或长久发展的。但什么样的专业技能可以让他在十年，二十年甚至一生的职业生涯中用之不竭呢？小陈家人火上眉头，这是孩子一生的幸福筹码，慎重再慎重，通过朋友介绍，又查阅了不少相关的资料，看到游戏行业从两千年后的起步发展，无论是市场价值还是就业形势都是非常乐观的，因为随着人们物质生活的不断提高，精神娱乐需求更是水涨船高，娱乐又是人的天性，这样的朝阳产业，紧缺人才的诱惑让这个先前只知道玩游戏的小玩家终于看到了希望。最终把游戏行业定位为人生事业发展的目标。

陈龙威通过培训机构的对比选择，最终毅然决然的报名到汇众教育公主坟总部直属校区，做为国内最早也是规模最大的数字娱乐教育品牌，汇众公主坟校区先后向游戏界输送了成千上万名游戏美工及程序开发工程师，他相信自己的选择，也相信这样一个有社会影响力的平台一定会成就他的梦想。

刚刚走进校门，这个对游戏只有兴趣，没有专业基础，没有实战经历，甚至起步的课程都有些难度，在老师们的悉心鼓励下，他凭着一份对游戏事业的执著，接触的游戏多了，创意和思维也有了积累，在专业老师对他基础课程的把控后，建议他选择了游戏程序开发的专业。面对这些毫无"感情"的代码。陈龙威勤学苦练，很是用心。甚至在没接触过任何专业知识的零起点学习中，也曾经遇到过瓶颈和难点。但他并没有因此而退缩，用龙威的话说"要是都跟一加一等于二这么简单，大家都来赚高薪啦"。因为前面的基础打的比较扎实，后面的学习自然就如鱼得水。包括后期的项目制作、答辩等环节也步步为赢。顺利取得了国家工信部的"高新技术紧缺人才认证"并报考了与汇众联合办学的高校学历，他以高超的技术，细致的态度，最终签约于北京目标软件科技有限公司网游程序开发的职位，实现了人生的价值。

俗话说"十年寒窗"，但他仅辛苦大干了十个月，就赚得了一生的工作和事业。他的乐观，他的积极，他的成就一直是在校学生的标杆。一路走来，没有什么运气可言，正确的选择、不懈的努力和一个良好的求知平台成就了一个游戏爱好者。

公主坟游戏学院是汇众教育首批直营校区，这些年来，本着对学生负责，对学校负责的态度，我们的老师兢兢业业，在游戏教育的一线传递着前沿实用的游戏制作技术，整个校区学习气氛喜人，在连续两年的教学过程中实现了零流失率的奇迹。陈龙威的成功绝非偶然，我们相信，有这样良好的师资，教学和就业的平台，有这样一股子为游戏事业而奋斗的劲头，我们会大跨步的前进，为中国的游戏事业添砖加瓦。

陈龙威同学仅是汇众教育4.5万成功就业学员中的一个，他们用事实证明游戏行业是值得用一生去经营的事业。如今，游戏学院公主坟校区又喜获社会的认可和多家知名企业的委托，为中国游戏事业培养更多实战性人才。也将为更多游戏爱好的孜孜学子，打造一片任意驰骋的蓝天！

**网址：http://gzf.gamfe.com**


楼道一角



就业喜报

# 汇众教育 高考落榜，高考失利，该何去何从？学游戏动漫，技能+学历，就业无忧

汇众教育
www.gamfe.com

*每年高考发榜，总是几家欢喜几家愁。对于高考落榜、高考失利的考生来说，该何去何从？*

*一扇门关上，必然有另外一扇门向你打开。如今的社会是个多元化的社会，条条大路通罗马。*

考生小李（化名），今年高考考了400多分，上个民办院校学费太高，其他院校并且还没开设游戏专业，于是最后选读中国海洋大学的计算机管理（游戏动漫方向）大专的课程。“现在学习的目的是为了就业，为了将来有份好的工作。自己喜欢游戏，以后也想从事这方面的工作，再说现在国内游戏动漫发展不错。我相信我的选择，相信我的选择会在以后的成长中带我走的更远。”小李这样说，他的选择也得到了全家人的支持。

考生小刘（化名），高考成绩很不理想，高考结束后就忙着找工作。没有技能，没有学历的他找工作处处碰壁。偶然间看到了一篇游戏动漫行业的新闻，自己本身就是个游戏动漫迷，行业的发展、高薪及游戏动漫公司的工作环境深深的吸引了他。同学推荐他到中国海洋大学选游戏动漫专业，学习技能的同时可以获得中国海洋大学的专科学历，于是小刘放弃找工作而选择游戏动漫专业。他坚信兴趣是最好的老师，他坚信他会为中国的游戏动漫发展出自己的一份力量。

青岛汇众教育成立于2006年，位于青岛国际动漫产业园内。汇众教育是国家工信部唯一指定的游戏动漫教育机构，全国22家直营校区，青岛校区是汇众教育的金牌校区，山东省最大的专业游戏动漫培训学校，承载了汇众教育一贯的办学宗旨，培养我国本土游戏动漫人才，加快我国游戏动漫行业的发展，为广大的游戏动漫爱好者，铺就一条成功成才的高薪之路。

青岛汇众教育小班制授课，零起点零基础进阶式培养动漫游戏顶尖人才，采取国际级游戏动漫园区实训教学，1000家企业订单实训，100%就业。注重技能的培养，不看重文化课成绩的高低。

“海大汇众教育中心”由2012年青岛汇众教育与国家“985 工程”、“211工程”和“卓越工程师教育培养计划”重点建设高校——中国海洋大学“强强联手”成立，特开设“中国海洋大学汇众教育游戏动漫学历+技能班”——计算机信息管理（游戏动漫设计方向），青岛汇众教育专业教师负责技能培养，中国海洋大学讲师全程文化课程辅导，学员毕业由学校负责安排工作并颁发中国海洋大学学历证。

**办学优势：**

1.中国海洋大学雄厚的师资力量；“学在海大”的浓郁学习氛围；优美的校园风光。

2.吃、住、行、学全部安排在中国海洋大学浮山校区内。

3.按照学校学生管理规定，严格管理；学校配备专门班主任，帮助学生解决学习、生活和成长中各种问题和困难。

4.在校学习期间，始终贯穿商业项目实训，注重实际能力的培养。

5.学生入学时，与学员签订就业保障协议，保证为合格学员100%安置就业。

**就业保障：**

海大汇众教育中心致力于每一个学员的成长，有专业就业服务团队为每一个学员的就业保驾护航，入学签订就业协议，毕业学校安排工作，合格学员100%安置就业。

**所获证书：**

中国海洋大学颁发的专科学历证书，工信部颁发的紧缺人才认证证书及相关的技能证书。

**详情登陆网址：**http://qdh.gamfe.com 中国海洋大学继续教育学院汇众教育中心

http://qd.gamfe.com 青岛汇众教育



## 头牌新闻

### 《风卷残云》销量破30万，发布会签约搏击明星代言

■本刊记者 8神经

6月12日，在北京“云海潮国际搏击俱乐部”，以“圆一个中国功夫梦”为主题的《风卷残云》产品发布暨代言人签约会正式召开。由百游公布旗下“上海秋千”研发的动作单机游戏《风卷残云》自4月25日正式上市以来销量突破30万套大关，首部资料篇“江湖传奇”也将于近期正式发布。此外，发布会上还正式签约自由搏击明星敖海林成为《风卷残云》形象代言人。



搏击明星敖海林正式签约成为《风卷残云》代言人

在发布会上，百游CEO林粤发言道：“继成功代理《风卷残云》后，百游立志建立的单机游戏平台已初见成效，即将迎来快速发展阶段，而《风卷残云》是这个平台孵化的首款国产单机游戏。”在百游去年的单机游戏战略发布会上，官方曾公布单机“三步走”战略，即独立单机事业部、代理与自主研发并进、设立巨额单机孵化基金。时至今日，百游单机业务产品线已完成初步布局。林粤表示：“未来，百游将一如既往地坚持多元化发展战略，多点布局单机游戏市场，除了不断引进产品外，还将投入巨额资金进行单机游戏研发。不远的将来，将有更多题材玩法的单机游戏通过百游的单机平台入驻千家万户。”

百游签约的搏击明星敖海林也出席了本次发布会。敖海林，国家级搏击健将，国家一级裁判，国家自由搏击队教练。他毕业于西安体育学院，体育教育学士。在2009年他开设了自己的搏击俱乐部，培养的众多学员在国内外的重大比赛中获得了多项冠军。

在发布会的最后，百游透露《风卷残云》资料篇“江湖传奇”将于近期推出。资料篇将开启“在线挑战全国排行榜”系统，玩家可通过登陆“江湖传奇”服务器，在其中参与挑战各种全新设计的组合关卡。秋千软件亦表示，对于玩家强烈要求的联网对战模式，开发团队将会在《风卷残云》的后续版本开放，并有望在暑期正式推出。P

## 晶合新作

### 竞游ECL2012第二赛季决赛圆满落幕



由中国电竞中心主办的竞游ECL电子竞技冠军联赛第二赛季经过一个月的线上海选后，于6月15日在中国电竞馆进行决赛。第二赛季比赛项目包括《实况足球》《星际争霸2》《DotA》《CS1.6》4个项目。经过3天的激烈角度，最终TyLoo.Jim（曹晋辉）、Spider.Comm（沈辉）、TyLoo.Infi（王诩文）获得《星际争霸2》项目的前三名，Rody（何成曦）夺得《实况足球》项目的冠军，“MRD战队”获得《反恐精英》项目的冠军，“RN战队”摘得DotA项目的桂冠。7月初开始ECL2012第三赛季线上报名工作。

### 现代战争题材网游《精英部队》公布细节内容

6月份，九合天下正式公布了旗下首款现代战争题材网游《精英部队》的细节内容。该游戏以表现真实的现代战争场面为核心，采用3D写实的画面风格，参照现役枪支武器设计游戏内容，着重玩家对抗与休闲玩法相结合的游戏模式。官方公布了大量的游戏画面截图与武器概念图片，强调本作游戏的立足点在于城市巷战的近距离对抗。



### 《百家游坛》探讨中国电竞



《百家游坛》沙龙现场

6月19日，《百家游坛》第11期线下沙龙活动在北京举行。腾讯游戏市场部助理总经理侯淼，WCG中国区CEO林雨新，中国电竞旗帜性人物、两届WCG“魔兽”冠军SKY（李晓峰），中国电竞俱乐部联盟主席King（裴乐），中国电子竞技早期代表人物RocketBoy（孟阳）等对中国电子竞技行业较有影响力的人士出席了本期活动。本期沙龙主题为“电子竞技在中国”。受邀来宾与现场观众共同就电子竞技行业的现状和未来发展的趋势，以及如何对选手自身进行包装等方面进行了讨论。众多网友通过腾讯微博平台的“#电竞中国#”话题参与了互动讨论。

## “暗黑3”北美服务器现金拍卖行上线



6月13日，《暗黑破坏神3》的现金拍卖行系统于北美地区正式上线。目前北美地区的现金拍卖行系统支持美元、澳元和墨西哥比索三种货币交易，支持交易的虚拟道具类型只限于人物装备，其他类型商品（如材料、宝石和书籍）的交易将于未来陆续开放。暴雪表示现金拍卖行不支持玩家跨区交易物品。目前亚服现金拍卖行的开放暂无时间表。亚洲地区玩家还需耐心等待。

# 晶合热点

## 首届K1电视职业联赛正式开启



k1电视职业联赛开幕式现场

6月中旬，为期6周的K1电视职业联赛结束了小组阶段的比赛，进入了复赛阶段。K1电视职业联赛是世纪天成为旗下两款游戏《跑跑卡丁车》《反恐精英Online》的高端玩家量身打造的一场与电视媒体结合的职业化联赛，世纪天成致力于将联赛逐步打造成中国规模最大的全民网络游戏活动。比赛由游戏风云频道进行全程直播，并通过网络等多种渠道进行转播。玩家可以通过多种新媒体渠道欣赏到多支高水平战队的现场竞技风采。

## 第三届新浪游戏客服世界杯开幕



新浪游戏事业部总经理刘运利致辞

6月12日，新浪游戏第三届客服世界杯在北京海淀区体育馆举办了启动仪式。新浪游戏副总经理杨振携手本次活动合作伙伴共同点亮了启动仪式水晶球，宣布此次比赛正式开始。在启动仪式上，杨振对目前游戏市场的用户状况进行了分析。他强调，新浪游戏举办的游戏客服世界杯活动，旨在让玩家能够更近距离地了解客服这一职业，给玩家提供一个与客服沟通及评判客服服务水平的平台。而本次比赛尤其强调客服的微博影响力。作为一种全新的媒体形式，通过微博与玩家交流沟通已经成为对新一代游戏客服的必然要求。

## 辽宁省高校电子竞技联赛第一赛季圆满落幕

5月底，由沈阳高校电子竞技联盟主办，大连高校电子竞技联盟协办的“律动辽省·旭日之战”辽宁省高校电子竞



冠军，辽宁大学WAF战队

技联赛第一赛季决赛阶段的比赛在沈阳中街大悦城拉开帷幕。本次活动的比赛项目为DotA，在辽宁省地区分为沈阳、大连两个赛区。来自25所高校的500支队伍报名参加了本次联赛。经过为期一个月的角逐，4所高校的队伍脱颖而出，打入决赛。最终，来自辽宁大学的WAF战队夺得冠军，取得了第一赛季最后的胜利。

## 英伟达·联想·腾讯游戏战略合作发布会暨《英雄联盟》游戏盛典召开

6月11日，主题为“你是英雄，网游新笔记本时代”的英伟达（NVIDIA）·联想·腾讯游戏战略合作发布会暨英雄联盟游戏盛典在广州举行。会上，英伟达亚太区高级市场总监庄海欧表示：“英伟达将进一步发挥先进的视觉计算技术优势，携手PC巨头联想和顶级游戏厂商腾讯游戏，为广大游戏玩家提供最佳网游体验。”随后，在会上举行了《英雄联盟》（LOL）英伟达杯QQ网吧冠军联赛的决赛，获胜队伍最后得到了联想Y580大奖。



英伟达、联想、腾讯游戏三方战略合作仪式启动

晶合快评

# 到底什么样的才算好游戏？

■晶合实验室 一丝blue

今年上半年PC上的两部大作《三国志12》与《暗黑破坏神3》的先后发售让整个游戏圈都陷入一片热烈的讨论气氛之中。赞誉之辞如飞天彩云将游戏捧上天堂，而诋毁之声则像滚滚暗流将游戏打入地狱，每每有名作上市，都免不了激起诸如此类的一场讨论。唇枪舌剑之间，关于到底什么样的游戏才算是一款好游戏的问题总是成为各方争议的焦点。虽然有箴言道“真理越辩越明”，但是当个人的声音淹没在群体狂躁的波澜中时，讨论已经沦为一场戏谑与狂欢，许多人以这样的形式消遣单机游戏，从某种意义上来讲，这似乎比游戏本身还要“好玩”。

每一款游戏在制作时都会有自己的市场定位，但是对于经典游戏的续作而言，却往往落入猪八戒照镜子里外不是人的两难境地。如果它大刀阔斧地创新，就会被老玩家怒斥为抛弃传统；如果它墨守成规地还原本色，又会被新玩家嘲笑为不思进取。总之，无论游戏如何改变都不可能满足每一个玩家的口味，当它迎合某些群体口味的时候，势必要抛弃另外一些群体。当然也有某些游戏试图以万金油的方式讨好所有的玩家，但诸如此类的尝试往往将游戏变成了毫无特色的四不像，非但不能让任何一方满意，还会最终断送系列的前程。

由于以上的原因，相关粉丝们一讨论起关于游戏优劣的问题，每每到最后就变成了简单粗暴的二分法——“好”或者“不好”二选其一，没有第三种选择。在这种二分法的驱使下，你所能做的只是选择好自己的阵营，然后开战，最后以双方人数的多寡来决胜负。但是诚如法国心理学家庞勒所言“群体在智力上总是低于孤立的个人”，也就是说，当一个缺乏组织的群体越庞大时，它所表现出来的判断能力就越低下。所以那些逞口舌之快的网上争论最终只会演化为智商下限的比拼，而最终取得胜利的往往是智商最低的那个群体——同时他们往往人多势众。

当游戏内容涉及到某些经典作品时，这个问题就表现得更为明显。因为比起那些从来没人玩过的新游戏来，这些经典游戏早在历史上就已经培养了一大批粉丝分成各门各派互相攻伐了。比如“三国志”系列自7代以来就明显地分为君主扮演战略派与武将培养RPG派，两派纷争由来已久。而“暗黑”系列也早就分为1代与2代两派各执一词，本着“凡是敌人反对的，我们就要拥护”的原则，当“暗黑3”让众多2代粉丝表现出失望之情时，更多的1代粉丝便跳出来大加赞扬，就好像“暗黑3”成了他们的亲儿子一样。

每当经典游戏的新作发布，首先站出来发表见解的总是这些对系列抱有深厚感情的老玩家。光是这样就已经够热闹的了，更何况还会有热衷于玩数字游戏的人告诉你销量千万才是好游戏，以及一味崇拜外媒评分的人（实际上这些人大多数也就只认得几个阿拉伯数字）告诉你评分上百才是好游戏。网络和论坛提供了一个平台，每一个玩家都有发表自己意见的权利，人们都试图以自己的阅历、激情、优越感或者别的什么东西去说服他人认同自己的观点，争抢意见领袖的旗帜，孰不知当人们进行这样的尝试之时，就已经迷失在群体性的洪流之中失去个体意志了。



苍穹下的一丝blue
笔尖上的一丝不露

玩游戏并不等同于做数学题，沉浸于非此即彼的二分判断法之中并不能让我们享受到真正的游戏乐趣。在这个信息大爆炸的时代，我们可以在闲暇时间从事的娱乐活动已经非常丰富，选择的余地很大，这也是关于游戏的好坏之争会变成热点话题的原因之一。即使各类破解盗版和免费网游已经将我们玩游戏的成本降到了最低点，我们依然不愿意将宝贵的时间浪费在一款垃圾游戏的身上，于是我们便有了一个对游戏优劣评价的参考需求，接着，一场争夺意见领袖的战争就在此无声地拉开了帷幕，你方唱罢我登场，一时之间热闹非凡。但这种争论最后留给其他人的却只是一滩毫无参考价值的口水。

到底怎么样才是一个好游戏？这永远是一个常论常新的话题。文化的差异性与价值判断的多元化让现在这个时代越来越不容易出现所谓“公认的好游戏”。这其实是市场在发展，社会在进步的表现。我们已经走过了“流水线生产”的时代而迈向“差异化竞争”的时代。在这样的时代里，我们更多的时候是以自己的好恶去消费，以自己的价值观来作出判断，而不应该是被某种观念牵着鼻子走。只有不思进取的游戏厂商才会死抱着“公认佳作”的黄粱春梦妄图将我们的钱包榨干。所以我们完全可以说，在这样的时代如果还有什么游戏会被捧为“必玩佳作”的话，那只能是厂商的营销手段罢了，好游戏自在我心，与销量、口碑和游龄长短全都无关。

所以对我们来说最重要的是要跳出那些无谓的厨黑党群之争，以游戏本身的内容去作出自己的判断便足够——能够让自己玩得开心的就是好游戏，而不能为自己带来快乐的游戏怎么也算不上是好游戏。没有最好的游戏，只有最适合自己口味的游戏。也没有最差的游戏，只有自己不喜欢的游戏。当然，这简单有效的判断方法也仅适用于自己，不要试图将自己的主见强加于他人。每个人都有自己选择的权利，尊重他人的这种权利是所有其他一切的前提。P



漫画作者：suns

# 2012 E3
# ——任务代号9508

■ 晶合实验室 无芜
吉林 罗萨




S组织，一个隐藏在各个媒体背后从未被曝光也未曾被任何人知道的一个组织，就算有少许的人隐约知道它的存在，也完全不知道它的构造、成员以及它的目的。我，S组织的一名成员，一名从进入组织到今未曾收到任何任务的成员，过着我普通人的生活，上班下班，已经忘记我还是S组织的成员之一。6月5号凌晨，手机响起，拿起，屏幕显示“任务”两字，我的手机在晚上从来都是静音的，这次的手机响起是iPhone讨厌的定位系统发出的信息——关不掉的声音。我起身，随手盘起散乱的头发，开始翻箱倒柜地找寻加入S组织时给我的唯一一样东西——手机。记得刚把这个手机带回家的时候，天天充电，兴奋地等待着我的第一个任务，可它从未响起，慢慢地就被我这屋里越来越多的东西埋葬到不知何处去了。在衣柜里一个我都不知道何时买回来的小箱子里找到了这个手机，插上电，开机。信息显示：任务代号9508，明日参加E3。简短的几个字让我一头雾水，打开邮箱，果然一封未知来信，里面一张E3入场卷扫描码和一张目标人物照片。

加州的阳光，明媚刺眼，我伫立在E3会场门口。Convention Center，LA很具代表性的地点之一，我从没来过，却途经数次，因为经常出没于它附近的Nokia Theater。 环顾四周，未发现目标人物，好吧，我还不至于天真到以为还未入场任务便轻易完成的程度。周围各式的人都有，西装革履的偏多吧，我的目光停留在一个拿着话筒的人身上，他穿着西装，一手拿着话筒，一手拿着圣经，情绪激动，声音强而有力，不间断地讲着圣经里的章节，劝导人，警醒人。我一度被他的情绪和声音感染着迷，在他身前经过几个骑山地车的青年后，我被拉回到现实。走进会场后，我突然很兴奋，因为我非常好奇这次将以什么样的身份出入这个会场。快步走到媒体证换取的地方，看了看用入场卷扫描码换来的媒体证：Popsoft Magazine Editor。我想我不得不佩服S组织， 大众软件杂志社——一个并不锋芒毕露却具有它一定人气和知名度的媒体，这样的一个身份再适合不过





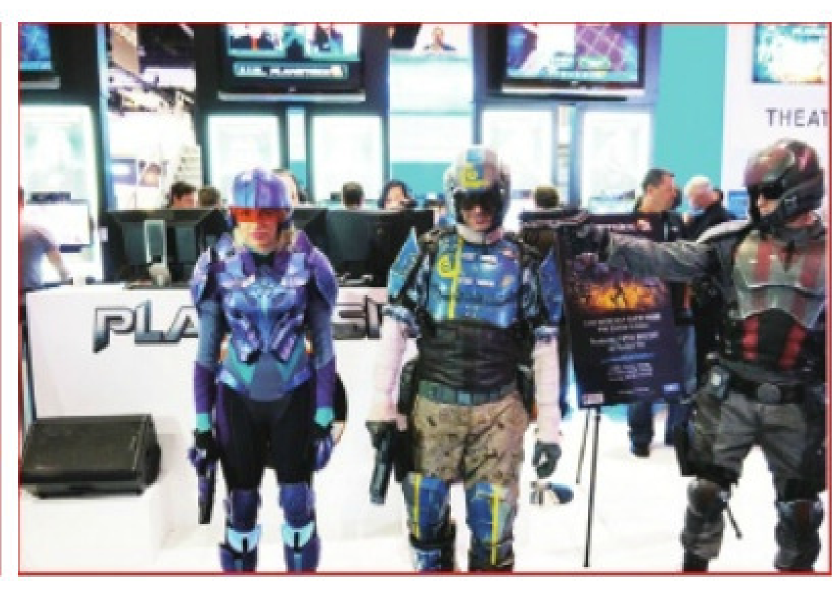

我这个打着媒体旗号却要完成秘密任务的人了。

这次的E3展区分为南馆和北馆，两个馆还是有一定距离的，正在我面对着展馆地图不知所措的时候，一条短信出现在了那支“神秘”手机里（之所以神秘，是因为连我自己都不知道这支手机的号码，在显示号码里面竟然是空白的，而且这支手机打不了任何电话也发不了短信，完全是一部等待不知何时传来任务短信的待命手机）屏幕显示：Microsoft，看来我的第一站应该是Microsoft的展台了。

← 阳光明媚，天空一丝云也没有，洛杉矶的人群好像都在E3会场这里汇总了一样

## Mission 1





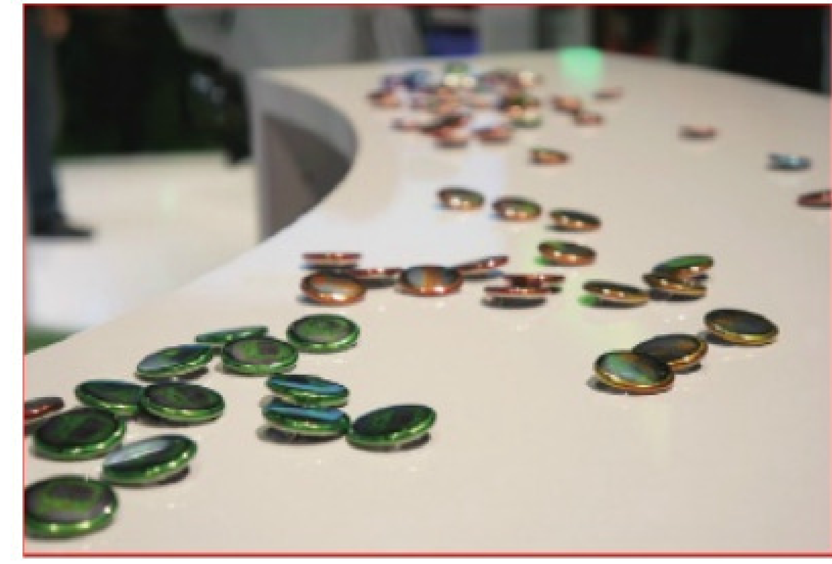
↑ Sony Online的展台在这个“诡异”的位置，让人费解

刚走进北展馆就看到了Cosplay的人，再抬头一看，是Sony Online的展台，说来也奇怪，Sony的展台冷不丁的放一个在这里也不知道用意何在，Playstation的主展台离又有段距离这，要去到Microsoft展台的人势必会经过这个展台，这样的位置安排实在是让人摸不着头脑（或者说居心叵测）。这个展台不大，但是灯光很亮，又在一进门的位置，所以非常显眼。Cosplay的这三个人穿着主推游戏《Planetside 2》（行星边际2）的服装，只不过游戏宣传图是三个男的，而这三个人中间那个是个女的，只能说这样的画面更好看或者说更值得出现在照相机或是摄像机里吧。虽说这个展台不大，但是可以试玩的游戏可真多啊，空间利用得相当好，就像是一个废话不多说直接上主菜的餐厅一样。

往里走就看到了很亮眼的绿色，Xbox的字样映入眼帘，这个展台很大，各个试玩游戏的小展台都隔得很开，倒是方便人走来走去了，尽头应该是它的主展台，一整面墙的《HALO 4》（光晕4）的宣传图和一个正在放着游戏宣传视频的大屏幕，有众多的人在前面排队等着试玩。此时，手机又发来了一条短信，是一串电话号码，我有些不解的拨了过去，电话嘟了一声就通了，那边出现一个男人的声音自顾自的讲着什么，仿佛在做演讲又仿佛在开会发言，反正似乎并不知道电话这边有个人的存在，我实在不解却也只能硬着头皮听下去，想着或许有什么有用的信息也说不定。

↓ Microsoft的展台让玩家充分体会到了试玩的感觉






“我只能说Microsoft这次在下一盘很大的棋，从微软在2009年E3上祭出Kinect这个大杀器之后，我们就曾预言在未来的几年内，微软的技术更新一定会围绕Kinect展开，而事实也证明了这一预言的准确性。2012年的E3会展，微软再次强调了Kinect的声控技术会得到优化并将获得更大范围的应用。EA Sports旗下两款大部头作品《FIFA 13》与《麦登橄榄球13》为此率先做出了示范。在‘FIFA’的教练模式下，Kinect语音控制可以改变球队的战术，而在Be A Pro模式下，我们则可以利用语音召唤队友传球。在1个多小时的发布会上，微软还通过其他许多环节不断在重复着声控是无处不在的，但这项技术对于很多人而言都太过缺乏新鲜感，且不用说苹果的Siri，就连金立智能语音王现在玩的都是声控。

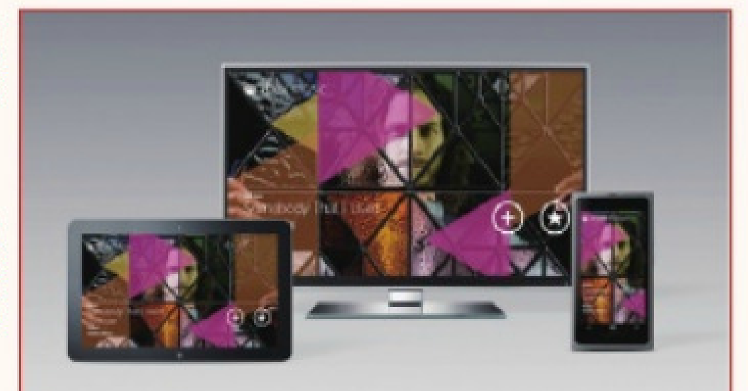
在本届E3上，微软所展示的最令人兴奋的技术当属SmartGlass。SmartGlass所要实现的是Xbox360与移动终端的联动，这个终端并不局限在微软自家的Windows Phone和Windows 8平板，iOS与Android设备同样也都会被SmartGlass所支持。其初级应用是能够让这些移动终端变成Xbox 360的操作设备，我们可以使用它们充当游戏的控制器，也可以用它们配合Kinect上的IE更舒服地上网冲浪；而在另一方面，SmartGlass还能发挥出更大的作用，微软在发布会上利用《麦登橄榄球》展示了如何用‘第二屏’制定游戏战术，也通过‘第二屏’展示了《光晕4》的武器库。在游戏应用领域，SmartGlass不仅可以提供更有趣的玩法，也能够供应诸如地图攻略等实用信息。而通过多媒体领域的宣传视频，我们也见识到了SmartGlass的拓展能量，以《权力的游戏》的剧集播放为例，当电视上的POV视角由丹妮莉丝·坦格利安转移到琼恩·雪诺身上的时候，‘第二屏’上也提示故事发生的地点由红色荒原转移到了绝境长城，并且与游戏一样，我们手中的终端上还提供了许多其他有用的解说类信息。

这一切让SmartGlass看上去太美妙了，这相当于只要我们拥有一个Xbox360加Kinect套装，就能把所有的电视都变成智能的。如果再加上能够提供超过3000万首音乐作品的Xbox Music和视频内容合作伙伴所提供的大量影视体育资源，你就会发现微软盘算的依旧是打造一个全能的家庭娱乐终端。SmartGlass的假想敌并不是任天堂的Wii U，而是传闻已久的Apple TV。同一个世界可以有同一个梦想，但同一个山头却总是难容两只公老虎。苹果在掌上游戏领域已经给索尼和任天堂来了一棒子，微软可不想将来从范乡长变成三胖子。提前布局SmartGlass正是为了封堵苹果电视所能带来的各种可能，大家千万不要忘记，苹果也有一个叫做AirPlay的东东。

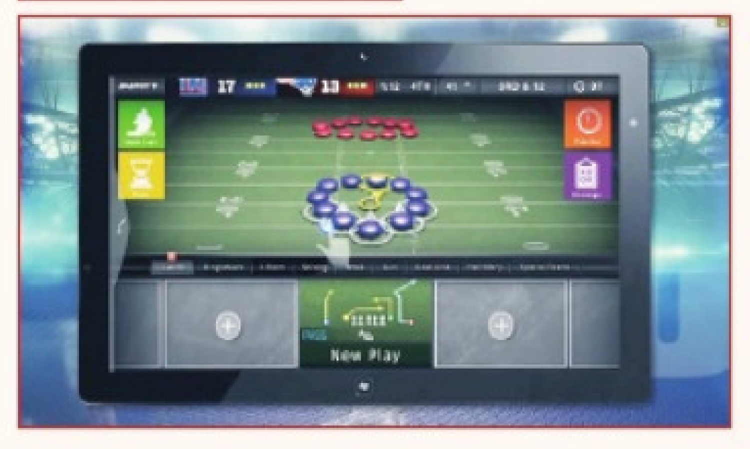
但是，SmartGlass所描述的美好未来依旧充满了各种变数，究其根本是缺乏内容供应商。微软要怎么说服第三方游戏公司来对应‘第二屏’进行研发，又该怎么劝导多媒体支持伙伴提供相应开发支持，这些都是未来需要协调解决的大问题。但无论如何，微软还是用SmartGlass给我们上了一课，你们能搞的，老子全能搞！在这场博弈家庭娱乐终端的大棋局中，微软始终都是一只走一步看三步的老狐狸。”



← 没有Kinect的Xbox 360，已经称不上是完整的存在了



→ Xbox Music也将与SmartGlass联动，移动终端的内容也可以在电视上体现




图为利用SmartGlass在《麦登橄榄球》中布置战术




当电视上播放《大侦探福尔摩斯：诡影游戏》时，移动终端上会显示电影相关信息

电话突然断掉了，也或许不是突然，还没消化完刚才的那一席话，不知道被谁推了一下，我居然被推到了一个试玩台上，旁边的工作人员以为我是自愿上去感受游戏的，开始了她专业的游戏玩法讲解。我稍微环顾了一下才知道我试玩的这款游戏叫《Fable：The journey》（神鬼寓言：旅程），屏幕上的左右下方各有两个魔法球，我抬起两只手保持握住两个魔法球的姿势，看见远处有怪就开始做丢魔法球的动作，貌似距离近了还可以肉搏，反正怪一靠近我，我就开始用手乱打加上各种乱防，屏幕里的第一主角倒是也会有相似的动作，不过当然没有我动作转化得快以及多。这款游戏体感不错，只是胳膊抬久了会累，不过很有扔魔法球的感觉，相信对于大臂和小臂的减肥和塑形是很有帮助的。我走下试玩台的时候，看了一眼旁边正在试玩别的游戏的玩家，瞬间觉得那个游戏才是锻炼大臂和小臂的神作啊，两臂当做翅膀不停煽动的一款飞行游戏——《Wreckateer》。

手机这时候响起了，我猜也该响了，我这个任务在身的人却在此处逗留许久。短信显示：Nintendo（任天堂）。



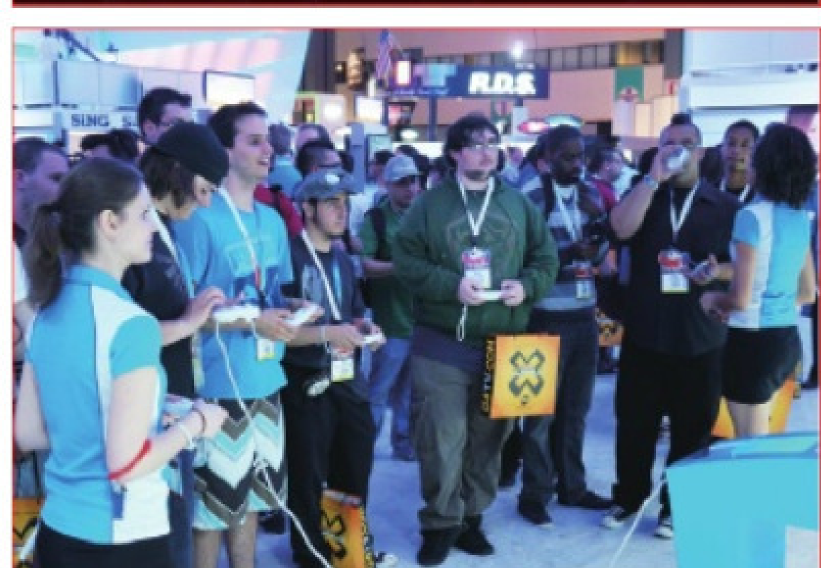



## Mission 2

我毫不犹豫地走向任天堂展台，心中却在纳闷：这到底是怎样的一个任务，我的一举一动仿佛都在S组织的掌握中，他们好像并不急着让我寻找目标人物，或者说也许他们其实早已找到目标人物，只是在耍我？这样的一个组织，耍我这个无足轻重的小人物应该是不太可能的，那么可能性就只剩下透过我这个身份和视角得到他们想要的信息，所以S组织这次任务的主要目的并不在于目标人物，只是打着这个幌子不动生色的达到他们的另一个目的。我这样想着的同时也不禁感叹自己的逻辑思维分析能力还是很强悍的，好吧，既然我是一颗棋子，我就做足了戏发挥尽了我的作用好了。远远的就看到了任天堂的大标志，可这个标志却完全掩盖不了WiiU的标志，整个展台很大却不散乱很紧凑，所有的布置让我感觉像是一个城堡又像是一个乐园，其实这样的主题布置是为了与他们首发新作《Nintendo land》（任天堂大陆）相辅相成的。展台里有好几个插着小旗子的蝴蝶结门，也是此款游戏里的标志性建筑。这个展台里的人是真多啊，而且女生也很多，可见WiiU上面的游戏还是非常吸引女性玩家的，轻松休闲难度也不高，并且可以多人一起玩是非常讨喜的。我拿起一台WiiU正要开始研究，短信声又来了，又是一串电话号码，我不假思索的拨过去，果不其然还是那个男人的声音。





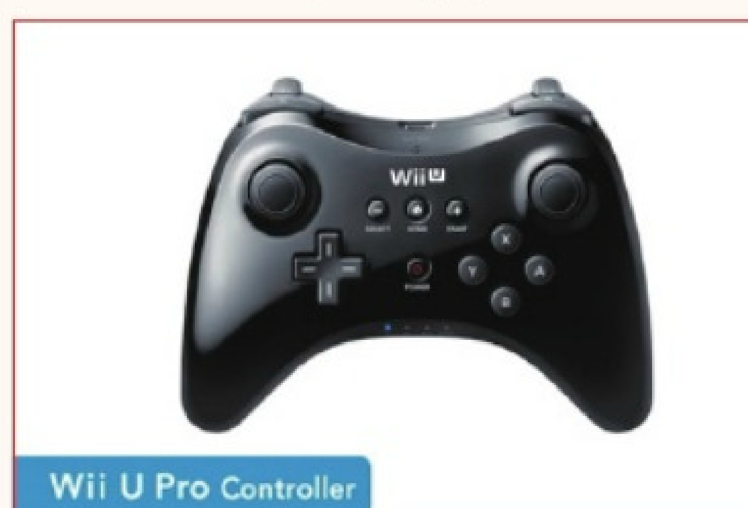
任天堂的展台就像一个新兴大陆，人满为患啊

"这次任天堂是在坑爹中继续寻找技术创新。业界有句话是这么说的：技术的索尼，创意的任天堂，由此总结可以推论任天堂在技术领域是比较贫弱的。但事实上，创意本身也是一种技术的体现。任天堂开创的Wii体感与3DS分屏都是一种技术创新，不过可悲的是，在这一轮技术创新中，WiiU的创意已经被索尼和微软同步实现，当创意同步了，那营造出来的独特技术也就没有什么值得炫耀的地方了。可任天堂却一直坚持自己的WiiU是与众不同的，我们纵览它在2012年E3会展上的表现，却真的很难发现WiiU GamePAD到底有什么独到之处，倒是Mii Universe社交系统还能让人能够体会到一些创意技术。


Wii U 的双屏是大号版的DS，还是能实现更多独特乐趣的新设备，任天堂并没有给出令人满意的答案



Wii U 的平板手柄迎来了全新的形态，如何实现与索尼微软的产品差异化是一个大问题



任天堂在本次E3上还山寨了一把，把Xbox360的手柄右摇杆换到了右上方就成了自己的手柄


分游戏汇聚人群类似于一场网络Party，志同道合的朋友可以尽享社交快乐

Mii Universe社交系统会将任天堂的游戏玩家汇聚到一个大的社交网络中，其中正在玩同一款游戏的朋友会自动聚集到一起，一旦在游戏中遇到难解的问题，玩家可以利用WiiU GamePAD通过这套系统进行线上求助，其他玩家可以用留言或是视频聊天的方式帮助玩家解惑。Mii Universe是一套很有想法并且也颇富前景的技术创新，它将志同道合的玩家自动网罗到一起来体会社交的快乐，并很有可能继续做出一些好玩的互动程序来。但它难以掩饰的是任天堂的下一代主机的画面依旧是本世代其他主机的水准、任天堂的双屏算盘打得也并不是那么响、任天堂的口碑和'坑爹'两个字联系原来越紧密。也许对于任天堂来说，现阶段也只能继续在坑爹中去寻找一些灵感了吧。"

电话再一次“突然”断掉，不知为何，听到这么严肃又有力的声音说出“坑爹”两个字时还是忍不住笑出了声。抬头看到旁边的人也在笑，不禁纳闷，难道他们知道我在笑什么，顺着他们的目光看过去，是一个试玩台子，一堆人围得死死的还聚精会神，可是这试玩台子上明明没有人啊，这到底是怎么回事？我的好奇心被无限制地打开了，用我瘦小却灵敏的身体挤进人群里再继续挤到人群前面，视野豁然开朗，原来如此啊，一个玩家整个人平躺在Wii fit上，准确地说是半躺，屁股坐在Wii fit脚板上，腿平伸，前半身半仰，整个人呈现四肢瘫痪却还想着看电视的样子。正对的屏幕里更是神奇，只有一颗类似保龄球的东西在不停地滚。由此看来此款游戏需要扮演的角色是这颗球了，由整个身体控制着球的走向，以前只试过拿着手机或是iPad控制球的走向，这次更直接了，直接自己就是颗球，我想说这对锻炼腰部还是很有帮助吧。



## Mission 3

走着走着就来到了Sony的展台，此时短信也随之而来，下一站正在Sony（索尼）。Playstation的字样标志悬浮在正前方，这个展台整体很暗，这也可以理解啦，谁叫Xbox的机器是绿色，Wii的机器是白色，而Playstation的机器是黑色的呢。只是在人群如此多灯光又如此暗的情况下，我有些找不到北了，有点转晕的迹象。我走到一排全是玻璃小屋的地方，看到五颜六色的光线，走近一看，玩家手里都拿着类似Wii的手柄，不过却是黑色的，很特别的是手柄的前端有一个小光球，让人有一种按下某个开关整个手柄前段就会随着一个熟悉的声音亮起的感觉，没错，就像《星球大战》里的光剑一样。玩家用手挥来挥去，我才发现这个游戏里的角色正拿着魔法仗，像是《哈利・波特》里，挥一挥，魔法就轻易的放出去了，咒语也不用念。其实，这是Sony的体感手柄叫做“PS Move”，只是为什么一定要有个发光球呢，我正在寻思着的时候，一串电话号码的短信再一次出现的手机屏幕上，铿锵有力的男人声音又席卷了我的耳朵。










索尼的展台——黑暗中的光亮

“索尼呢，有点乱，咱们得给它捋捋。归功于应该拉出去枪毙的流程策划人，许多朋友都觉得Sony这次在E3会展上的内容安排有点乱。乱其实并不可怕，捋捋就好了。在2012年的E3会展期间，索尼除了展示了大量的王牌游戏之外，其实也公布了不少令人称道的技术层面的信息。首当其冲的是好玩的SOEmote面部识别技术，这项技术原本是为《无尽的任务2》量身定做的。它能够让玩家使用摄像头捕捉自己的面部表情，当玩家眨眼的时候，游戏中的角色也会跟着眨眼。而当你通过语音与其他玩家交流时，你的声音也会由Voice Font技术根据角色种族的不同而经过变声处理。索尼官方表示会将这项技术整合到其他游戏中，大家不妨想象一下在网络游戏中如果都实现了这样的互动，是不是一件很来感的事情。

索尼带给人们的第二个惊喜是一项针对PS Move而开发的虚拟增强实境特效的技术，这项技术的实现还需要一个外设来配合支持，那就是Wonder Book。玩家想要体验这款游戏，需要将Wonder Book展开，然后手持PS Move的控制器充当魔法棒。PS Move的摄像头组件PS Eye将会读取到Wonder Book中的特殊标记，从而将书中隐藏的“魔法影像”投入到电视屏幕里，而玩家则要控制魔法棒来实现各种神奇的特效。没错！这玩意就像是《哈利・波特》中的魔法书；哈哈，第一款支持Wonder Book的游戏软件《Book of Spells》（魔咒之册）正是由著名作家J.K.罗琳负责剧本

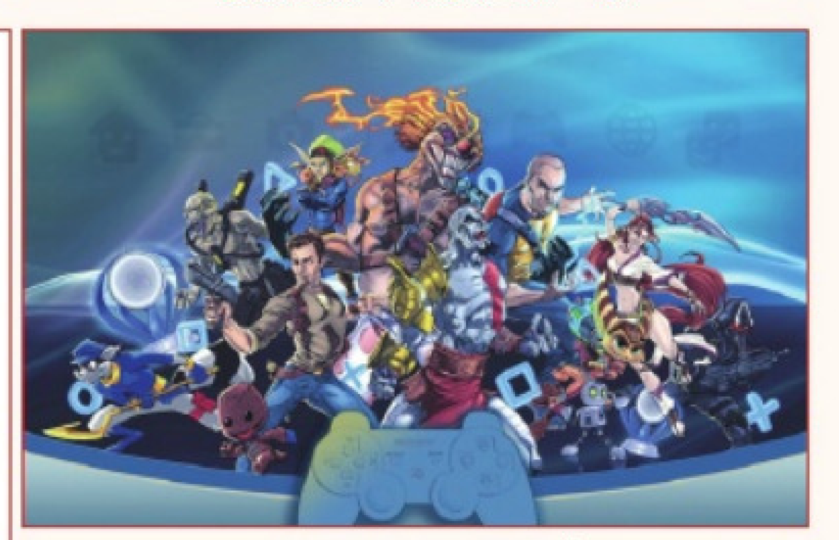

Wonder Book是个很有创意的外设，但面向人群稍显低龄一些


使用了Soemote的《无尽的任务2》，游戏角色的表情与玩家是统一的

创作的。如果你找不到相关的视频又有点想象不出这究竟是个什么东西，那你不妨联想一下书店里售卖的各种点读机，Wonder Book就是个全息投影点读机。

索尼主推的技术叫做Cross Play，从字面上也可以揣摩出这是一项交叉技术。交叉的对象，正是PSV与PS3。Cross Play这项技术共包含5大功能：Cross Controller允许玩家使用PSV作为PS3的操作设备，这样PSV的前后触摸与重力感应系统可能就会有用武之地；Cross Save允许PS3与PSV游戏共用存档，也就是在家可以对着电视玩PS3版，出门上了公车可以接着进度玩PSV版，真正做到随时随地能打机； Cross Goods则是指购买的DLC或是自制关卡等附加内容可以在两个平台之间共享；Remote Play则是利用PSV的屏幕作为输出端，同时在PSV上可以无线游玩PS3游戏；Cross Play将允许PS3与PSV玩家跨平台协作或是对战游戏。不用多说，大家应该又能联想到另外两家的SmartGlass与Wii U了，双屏互动还真是这届E3的主旋律。





↑ 本次E3会展上的话题大作《索尼全明星大乱斗》就是一款支持Cross Play的作品

← 有消息称HTC ONE X将有可能搭载PSM

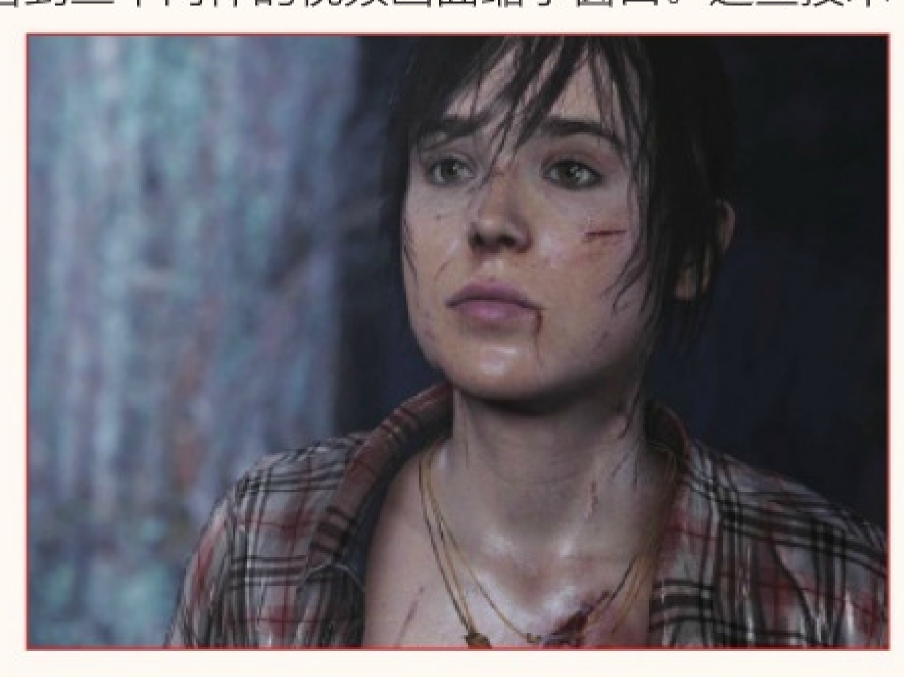
除了以上三项主打技术，索尼还在本次E3上将自己的PS Suite更名为PS Mobile，并正式开放给第三方的 Android手机制造商。今后玩家不仅仅可以在索尼自家推出的智能手机与平板电脑上享受PS游戏，也可以在其他Android设备一睹经典游戏的风采。HTC成为了首个获得 PS认证的厂商，想必未来还会有更多厂商参与其中。纵观索尼在E3前后的动态，其技术创新不可谓不多，但由于游戏大作的掩盖与定位方向的分散，让许多朋友忽视了索尼的努力。经历了惨痛亏损的索尼如今是实实在在的伤不起，游戏领域的这块蛋糕说什么也要保住。”

电话此时并没有挂断，空白了2分钟后，这位男士的声音又再一次的出现了，我暗想，幸亏我没有主动挂电话的习惯。

“E3虽然总是以三大主公为主演绎故事，但也从来不缺乏副将们的看点。在2012年的E3上，Epic公司的Unreal Engine 4的新图像技术和Quantic Dream公司的全新动作捕捉技术让人们看到了下一代主机的画面将会有多么的惊艳。三星公司则借用流媒体公司Gaikai的云游戏平台推出了自己的‘云游戏’服务，让人们看到了高清游戏摆脱主机的另一种可能。还有OnLive公司的MultiView，通过云端的计算可以让我们的显示器在显示自己游戏画面的同时看到三个同伴的视频画面缩小窗口。这些技术创新都让我们对未来充满了期待，不仅仅是对电子游戏的未来，也是对整个IT行业的未来。”



OnLive公司的MultiView可能会给打枪游戏带来全新局面


《暴雨》制作组Quantic Dream所开发的《Two Souls》体现出的画面效果被视作是下一代主机的风貌



三星的Smart TV将会支持云游戏，旨在成为全球第四大视频游戏平台

这次电话断掉了，手机也没再出现什么新的指示，我心想难不成是要给我一段自由行动时间吗。也不管那么多了，就按照我自己的路线开始寻找目标人物吧，北馆差不多了，我开始向南馆出发。途经一条长长的走廊，上空挂着一溜游戏的宣传图，让这整个只有些许阳光照进来的沉闷走廊也沾染上了游戏的气息，每走几步都仿佛踏进了不同的游戏空间里。旁边也不乏会有车子和Show girl，更是让一条本无聊的路途变得有趣起来。路过两个食堂却都未能坐下来喝口水吃口东西，实在是因为人实在是太多了，虽说食堂空间也不小但是要和这E3的客流量比还是不成正比啊，就连想要去Starbucks买杯咖啡都被长长的队伍震惊到了。不过可别天真地以为人都到外面吃饭展馆里面的人就会少了，还真不是那么回事，里面的人照样多。我有些无力，便开始在南馆的门口瞎转悠，正对着南馆门有一个玻璃房——E3 Merchandise Store，这里面有很多很多关于E3的体恤衫，想买个纪念品或是想留下E3印记的人都聚在了这里，我只能说人同样是非常的多。就在这商店门口，我又看到了Cosplay，之所以会多看几眼主要是因为都是帅哥，另外军装穿得实在太有型了。在我即将花痴的时候，手机响起了：EA。












E3周边还是有很多值得一看的

## Mission 4









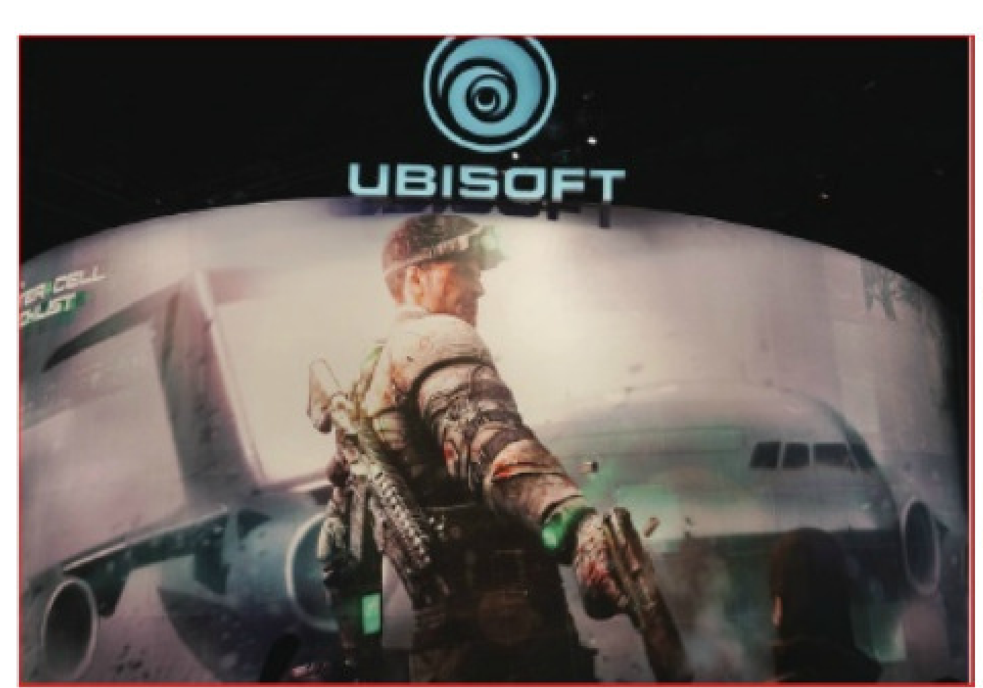

EA展台把荧光屏和灯光融合在一起，效果非凡

我快步走进南馆，没想到正对门口就是EA展台。EA的展台造型是最易掌握的，呈现圆形，上空圆形的区域内外都放置着大屏幕并且同时不间断地循环播放EA的各大新游戏宣传视频，展台的灯光也随着不同的游戏宣传片改变颜色，让在场的人身临其境。圆形的造型体现了它最出名的足球游戏《FIFA》，而诸多的大屏幕又给人一种实况转播的感觉，让人不自觉地就被带到了体育竞技赛中。EA Sports系列的游戏还是很受欢迎的，像是冰球、棒球、橄榄球之类的，男性试玩玩家很多，并且神态凝结，仿佛不是在试玩，而是已经轻车熟路又深陷其中了。

手机在看完EA展台之后就再没响起，有种把我带进南馆之后就任由我自生自灭的感觉，和预估的应该没错，S组织并不着

急找到目标人物，他们在利用我这个活生生的移动坐标器加360度视角转化器以及自动存储机来帮他们掌握他们想要掌握的信息以及达到他们真正的目的。这个组织看来并不信任任何人，成员也都只是他的工具，多一点的信息也是绝不能知道的。既然如此，反正不来白不来，我就开始瞎转了，我想等到时候到了，目标人物应该自然会出现或者手机会响起给我下一步的指示。

于是，我就走到了离EA不远的Ubisoft，这算是我在E3中最喜欢的三大展台之一了，首先它的超大屏幕就吸引了很多眼球，另外由于它主推的三大游戏《Farcry 3》（孤岛惊魂3）《Splinter cell：blacklist》（细胞分裂：黑名单）《Assassin’s creed Ⅲ》（刺客信条Ⅲ）的宣传片着实震撼，配上这个大屏幕和声音，不得不让经过的人驻足不前。只是一群人都只能站立仰头看，仰头就难免张嘴，所以整个场面看起来多少有些滑稽。这几款游戏试玩的人是相当多的，队伍都已经排很长了，我有幸试玩了一下《Splinter cell——blacklist》，只能说一定要戴着耳机玩，音效效果太棒了。












Ubisoft的大屏幕是E3一景，加上精彩的游戏宣传片，让人不忍挪步

走出Ubisoft不久，远远地就看到了Disney的标志，Disney是我最喜欢的展台之二，一走进这个区域就感觉远离了刚才的人群远离了嘈杂，进入到了一个简单快乐的空间，Wii也许也能带来欢乐的感觉，却绝对没办法像Disney一样带来简单的感觉。整个展台的布置就像是迪斯尼乐园里的一个区域，中间两个玻璃展柜展出了Disney的动画史，另外有一点值得一提的是Disney展区有个小窗口卖Mickey的帽子，这无疑是给整个E3展会添了一景。展区的右边用丛林隔出了一个小区域，走进去有种恍如隔世的感觉，我想Disney最拿手的就是能轻易地把你抽离现实并且带你进到另一种它塑造的环境中去吧。










Disney仿佛不属于这里，但恰好它的存在让人有了短暂的从容

离开这个简单欢乐的世界，我在七转八转之后来到了2K的展台，好吧这就是我最喜欢的三大展台最后一个，以红色为主题，在众多展台中着实亮眼。正面是咨询和媒体签到台，一侧是《Borderland 2》（边境之地2）的主角人形，一侧是一辆破旧的被子弹打得千穿百孔的公车或者是校车，而试玩的机器则围着车子一圈，这样的创意只能说实在显眼，在不大的空间里打造了一个近乎与游戏内一样的场景，让玩家可以充分体会到游戏的特色及背景环境。









2K的展台让观者真正贴近游戏

一说到SEGA就让我想起了索尼克，这个标志性游戏角色不知道是否能看到。当我沉浸在索尼克的世界里时，途中路过CTA的展台，我却迈不开步子了，不是因为它的展台有多华丽或是有特色，是那满地的充气小汽车吸引了我的目光，这简直就是孩子们的最爱，好吧，也是我的最爱，坐在上面玩Mario的卡丁车游戏太有感觉了。除了方向盘是实物外整个汽车都是充气的，汽车则有各种颜色。现场有好多玩家试玩，我想估计是累了，诺大的一个展区，游览全靠走，试玩全靠站，换谁也受不了，好不容易有个可以坐着还能试玩游戏的，那不吃香才怪。










SEGA秉持一贯风格，突出重点，展现热点

从支线路退回到主线路上，我抵达了SEGA。给我第一感觉和EA很像，可能是标志的颜色都差不多，而SEGA也选择了圆形，不过很快我就不这么认为了，因为我转眼就看到了高大的索尼克卡通像，旁边还有一辆游戏《Sonic all star racing： transformed》(索尼克与世嘉全明星赛车：变形）里的代表车，另一侧则是游戏《Aliens：Colonial Marines》（异形：殖民陆战队）展区，巨龙又再一次登上了E3的展台，还是同样壮观。

我继续前行，在展馆的尽头有一个很大的展区——GREE。这个展区由一个个小的游戏试玩台组成，全都是手机游戏，可见现在手机游戏的市场也是相当大的，我游荡在这些个小游戏中，发现了iOS/Android的《合金弹头》，想起曾经一度在游戏机厅玩疯了的游戏，如今那股热情好像还未散去，我又继续玩了许久，不过游戏变成了社交类型，要建造不同的建筑，还要生产武器士兵，另外还可以和其他在线用户对战或是合作，多了这么多的花样，个人觉得玩起来有些不痛快。



社交手机游戏将是不可小觑的



带着不痛快的情绪我准备去NAMCO的展台中《铁拳》的展区去过过瘾，绕来绕去，突然看到一个小屋子，里面挤满了人，带着上天赐给我的好奇心以及瘦小的身体我又再一次成功地挤了进去，居然是《吃豆人》的游戏，那个最原始最一开始的游戏，突然感觉岁月催人老啊，眼角仿佛都有皱纹了，我还在感伤的时候，却发现这居然是4P VS的对战游戏，太超前了，太牛了！我不亦乐乎地看了许久，这四个人都没有要下场的意思，只能灰溜溜地继续到我的《铁拳》那里过过瘾了。

《铁拳》的展台还是值得说道说道的，重低音炮，劲爆的音乐，配搭着一辆黑色的跑车，红色的地灯，亮黑色的地面，外加背后一个超大屏幕，这个感觉做得非常到位。NAMCO的后面就是Square Enix的展台，这个展台可谓是一目了然，一个大屏幕加一个台子，然后前面就是一些游戏的试玩，这样的一目了然给人视野的感觉很好，《古墓丽影》的画面还是那么的好，只是没有机会试玩到，可惜了。











华丽的《铁拳》展区让人不自觉有想要过过手瘾的感觉，而SE展台领衔的是《杀手》与《古墓丽影》的新作

## Final

手机在这个时候响了起来，显示：West Hall。我想目标人物应该是出现了，我收拾好情绪，出发至北馆，当我接近北馆门口的时候，突然看到了目标人物，背对着我，但是我能确信就是他，因为他的发型实在太有特点了，当时看到照片的时候就觉得这个人长得也太“目标人物”了！他周围有两三个人，仿佛在交谈着什么，我开始有些紧张，完全没有了刚才在展区游荡时的放松感觉，我想我在等待手机响起，确切地说我是在等待最终的指示，我不知道我的下一步动作应该如何，我开始思绪万千，这样的地点场合，我要是快步上前给他放倒，我想后果会是数个保安把我放倒，如果不上前，那S组织让我找他的目的是什么呢？难道是让我跟踪，也许他只是一根线，线的那一头才是真正的目标人物，而我需要沿着他这根线找出那个真正的。又或许他不是重点，重点是要从他手里拿到什么重要东西，比如什么钥匙、文件之类的。我的呼吸开始不均匀了，也正在这时我看到他拿出手机好像在输入些什么，接着他居然举起手机朝我这边晃了几下，紧接着，我的手机居然响了，上面显示：Congratulations! Mission Complete!（恭喜！任务完成！）



你的发型，配得“目标人物”称号

# 续集凶猛
# ——2012 E3 十大期待游戏

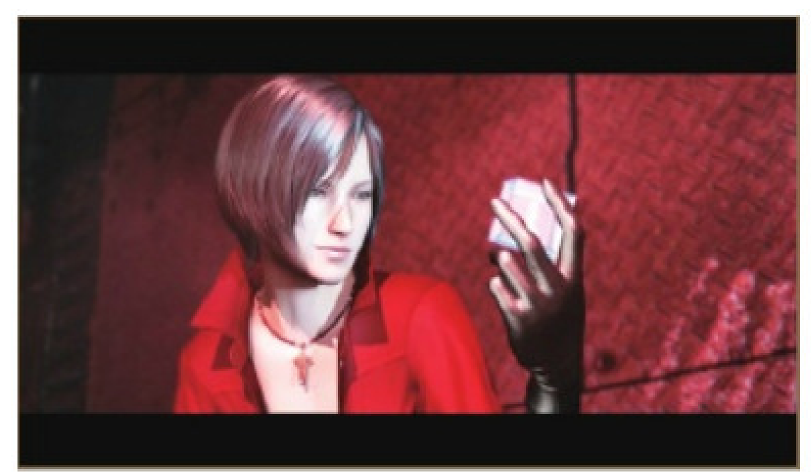
■江苏 老黑

**编者按：**E3游戏展作为2012年游戏业界的一场盛宴，受到了从业者和普通玩家的广泛关注，各厂商所展出内容精彩纷呈，其中有许多大作受到各方期待。我们在纵观了整个E3展出后，综合关注度、游戏素质等各方面因素，为读者选出了10款广受期待的游戏。总结后发现，这10款游戏竟都是一些系列游戏的最新续作，直教人感叹，真是续作凶猛！那接下来就让我们一起来看看这些续作之所以能够如此吸引眼球，它的凶猛之处何在吧！（注：由于杂志定位原因，所选游戏均属PC平台）

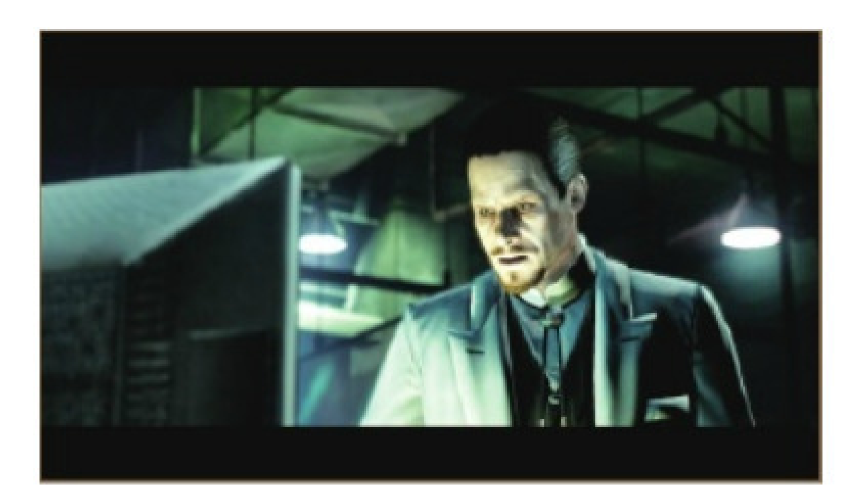
## 1 生化危机6
## Resident Evil 6

制作：CAPCOM
发行：CAPCOM
类型：动作
发售日期：2012年10月2日
期待理由：惊悚+动作+射击=?

这货不是僵尸！这货不是僵尸！



Ada的造型愈发耀眼了



这次唱黑脸的是国家安全顾问



本作你将遇到大量的B.O.W.生物

在5代彻底转型之后，“生化”玩家群中最具代表性的三种观点是这样的：1、系列应该回归老“生化”的惊悚氛围；2、继续4代的生存压迫体验；3、干脆全面倒向动作射击，与众多“屠杀僵尸”游戏接轨。很显然，RE6的首要制作目标，就是同时讨好这三个玩家群体。在E3展示的Demo中，我们看到了由三名主角——Leon、Chris和本作乱入的“Wesker之子”Jake演绎的三段风格完全不同的Demo。5代的双人合作依然是本作的重点（唯一区别在于RE5支持Drop-in、Drop-out的随意进出特性），配合他们冒险的分别是熟女角色Helena、大兵Piers以及从小萝莉成长为美少女的William之女Sherry。

如果你还在迷恋“洋馆”，那么Leon位于橡树镇大学中流程一定会非常对你的胃口，对惊悚氛围的重视，甚至让人觉得有矫枉过正之嫌——在长达15分钟的时间里，居然连一个敌人也没有出现。Chris在东亚都市Lanshiang中的大战，完全就是《战争机器》的“掩体控”作风，而且影视化的火爆脚本场面一个接着一个，将其称之为“Zombie Warfare”也一点也不为过。为了配合这种动作射击风格，Chris面对的敌人也是以同样装备有自动火器的“Neo Umbrella”佣兵，以及具有远程攻击能力的生化变异怪物为主。在属于“小威”的流程中，我们看到的是《鬼泣》式帅呆酷毙的动作风格，Jake完全继承了“父亲”的战斗风格——极少使用枪械，依靠身体的敏捷性和速度来将敌人玩弄于股掌之间，靠单纯的体术攻击痛宰敌人。

从操作上来，RE6已经全盘抛弃了老“生化”的坦克式移动和站桩式的射击方式，人物可以做到一边奔跑一边射击。不仅如此，角色们触发体术攻击也无需先将对方打至硬直状态，搏击动作已经由独立的按键进行施展。除了常规的移动，本作还加入了《马克思·佩恩》式的鱼跃、侧扑和向后腾跃动作，不再像4代那样只有在出现QTE按键提示后才能触发瞬间闪避。在面对4代那种巨人怪物的时候，Leon可以极速冲刺到其胯下，然后施展滑步动作闪移至其背后，拔枪对着它背后的寄生虫狂扫一通，就能高效率的将其解决。在HP管理方面，草药和急救喷雾被“健康药片”代替，无需繁琐的合成和对物品道具栏的管理，“一键补血”在本作中将得以实现。

RE6的三段Demo素质不俗，但试玩玩家还是对其风格的巨大差异颇有微词，倘若正式版不能做好铺垫和过渡，恐怕这种试图讨好所有人的制作思路，最后可能给本作落个里外不是人的下场。

# 2 细胞分裂——黑名单
## Splinter Cell Blacklist

**制作：Ubisoft Toronto**
**发行：Ubisoft**
**类型：动作**
**发售日期：未定**
**期待理由：更“青葱”、更快、更科幻的“渔夫”（Fisher）大叔**



Fisher穿着他一身标志性的行头，带着前作中新习得的“标志&执行”系统再次登场了。可一张口，你听到的不是Michael Ironside沙哑、低沉嗓音，而是《神秘海域》主角Nathan Drake（Nolan North）的性感声线。不仅如此，Fisher沧桑感的面容也变成了奶油小生的模样，他的行动速度更快，“波斯猴子”“阿萨辛”等同门爬墙高手再其面前都自叹弗如。更加不可思议的是，自从4代开始一直被政府各种“坑爹”的Fisher早已经变成了一个超级愤青，而这次他却在美国受到海外恐怖主义威胁的时候再度挺身而出，救万民于水火之中。

此次于E3展示的关卡中，Fisher来到了位于两伊边境的一个恐怖分子营地之中，凭借一身阿拉伯式的装束，还有通行证——手中抱着的一名失去意识的武装分子，他成功地进入了帐篷，用Mark&Execute系统干掉了几个卫兵，生擒了其中的领导，通过《断罪》的拷问系统得到了匪首Jidad的所在位置——除了你可以在拷打结束后选择处决还是击昏以外，一切都是前作的老模样。

接下来要上演的，恐怕就要让体验过前作“幻影特工”风格的玩家们瞠目结舌了：M&E系统是让主角先找好位置，再锁定目标，最后原地发动速射，杀敌效率受到地形、武器射程和弹架容量的限制。而在《黑名单》中，Fisher可以在动起来的情况下对事先标记好的目标实施集体瞬杀，在这个过程中，瞄准和锁定的操作依然是可以继续的。在同时面对一群敌人的时候，Fisher大叔可以跃出掩体，一边“执行”点杀，一边继续用RB键继续标注敌人，待一套“组合拳”施展完毕之后再手动挟持一只“人盾”，然后继续“执行”掉二次标注的敌人。这个被称为“Kill in Motion”的新系统用得好，可以像《超级忍》（Shinobi）的主角秀真那样，用华丽的“杀阵”瞬间全灭场景中的杂鱼，而用得不好，则可能让Fisher因为演砸了而血溅当场。

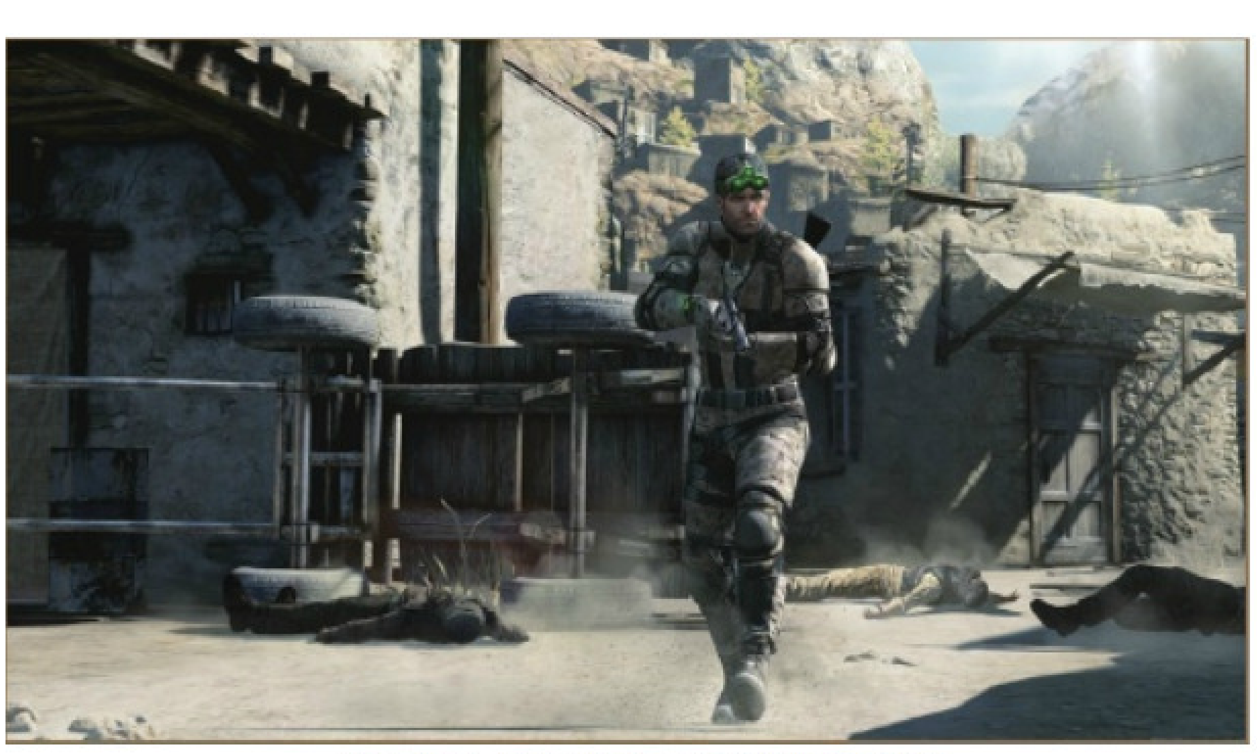


拷打一个目标获取情报之后，你可以在“处决”还是“击昏”之间做出选择，这也会影响到后面的剧情

本作的Fisher的定位不再是低调的特工，而是以顶级军事科技打造出来的超级战士。他的个人军火库中也增加了不少科幻感极强的新玩意儿。蜘蛛雷是一种依靠爬行类昆虫仿生学打造成的新式爆弹，这种无孔不入的机械爬虫能够以遥控方式释放化学气体、炸弹冲击波和破片。电击枪能够让敌人瞬间丧失作战能力，并且在使用的风险性上要大大低于无声手枪。在Demo的最后，我们还看到了Fisher通过左臂上安装的数据链终端，遥控指挥一架攻击型无人机，这架UAV上装备有机枪和导弹，完全就是一座飞翔的炮塔——《幽灵行动》中那群“未来战士”的飞行玩具看上去简直是弱爆了！




大叔这次杀到了伊拉克



整容版大叔又找到了青春岁月的感觉

# 3 FIFA13

## FIFA 13

**制作：EA Sports**
**发行：EA Sports**
**类型：体育**
**发售日期：2012年9月**
**期待理由：最专业，最具模拟性的足球游戏能否冲破瓶颈？**




FIFA13在E3 2012的重点，是展示对应微软体感操作的新特性。尽管由于技术限制，还无法让玩家靠自己的双腿来控制球员，不过在罚点球时，让玩家亲自站在电视机屏幕前，用“肢体语言”来选择球路、球速和脚法，还是体现出了极佳的趣味性。

希望FIFA13能够改变繁琐的战术界面吗？Kinect的语音识别功能将让你的这一期望得到超额实现。不仅仅是针对全队的整体战术和攻防倾向都可以由口令直接控制，而且你还能针对单一球员下达具体的战术指令，如“法布雷加斯，回撤防守”“罗本，边路下底”。但你不能指望靠语音来控制某一无球队员马上去实现你的意图，比如在发现对手肋部空档的情况下，AI队友是否会实施斜插，靠对Kinect狂吼是无助于问题解决的，否则只有手柄的玩家在与之对战的时候，可真的要吃大亏了啊。

除了前卫的体感以外，FIFA13并不像前作那样充满了革命感，它更多考虑的是如何解决前作在大刀阔斧改革之后所产生的新问题，比如身体冲撞的无脑化、球员跑位的单一化、战术防守给贴身逼抢带来的负面影响等等。在新一代主机即将公开的背景下，相信FIFA13能够给自己在本时代的高速发展划上完美的句号。

# 4 荣誉勋章——战士

## Medal of Honor：Warfighter

**制作：Danger Close**
**发行：Electronic Arts**
**类型：射击**
**发售日期：2012年10月26日**
**期待理由：“臭军迷”朋友们，你们做好准备了吗？**



FPS的竞争力在于多人模式，可偏偏2010年版《荣誉勋章》的多人模式将自己坑惨：负责制作的DICE并没有投入太多精力，“可以扮演塔利班射杀美军”的阵营设置，又使得游戏遭遇了严重的公共关系危机。这一次，Danger Close小组干脆删去了“恐怖分子”，让北约盟国的特种部队在练兵场齐聚一堂，进行所谓“蓝蓝对抗”。

“火力小组系统”（Fire Team System）是本作的一大创意，参与对抗的一方玩家共有8名，其中的每一个人都可以在队友中寻找一个出生入死的兄弟（Buddy，发出请求后得到确认就可以成功配对）。这样无论“基友”到了什么地方，你都能在小地图上发现他的位置，共享其周围的情报。FTS系统有两个目的：对于喜欢独狼行动的玩家来说，在结成对子后，相互之间可以用大口径狙击枪相互掩护，甚至可以申请空中火力对视距以外的队友实施支援。对于偏爱近战的两名玩家来说，他们在“结拜”之后就能共享作战物资（但如果武器口径不一致，则弹药无法共享），甚至可以直接在队友身上复活。

# 5 使命召唤——黑色行动II
# Call of Duty: Black Ops II

**制作：** Treyarch
**发行：** Activision
**类型：** 射击
**发售日期：** 2012年11月13日
**期待理由：** 试看你还能玩出多少花样来？



在本届E3大展上现身的众多“枪枪枪”游戏中，《黑色行动II》可能是最“弱势”的一款：技术落后、剧情狗血、游戏方式陈旧。洛杉矶总统援护战的无趣演示，也在强化着这种负面印象。然而，BoII又可能是今年卖得最好的FPS游戏，原因不仅仅是CoD品牌庞大的用户群，还有本作新加入的卖点。

打击力量任务（Strike Force Mission）将提供CoD玩家们前所未见的游戏体验：玩家以上帝视角指挥着麾下的步兵、陆战机器人、无人机和空军，同大反派Raul Menendez的机甲军团展开较量。除了不能造兵以外，RTS中可以做的一切，都能在SFM任务中完成。不仅如此，玩家还能随时跳入一个己方战争机器的视角，来亲身感受血与火考验、科技同勇气的碰撞。尽管游戏并没有后勤补给的设计，但玩家的作战单位实际是处于“死一个少一个”的状态，因此需要根据HP槽的容量，将即将毁坏的单位调离火网。

穿插在主线故事中进行的SFM任务，在游戏流程上依然有一定的导向性，比如在Demo中突击新加坡港口的行动中，玩家首先是以单兵方式进入战场，在完成第一个目标之后就可以进入上帝视角，控制几个步兵小队的行动。当你发现他们表现不佳的时候，能对其中一人的控制权实施“接管”。随着战局的发展，玩家可以部署CLAW（一种四足战斗机器人）、F-35战机，呼叫空袭支援，直到占领地图上的全部战略点。

# 6 刺客信条III
# Assassin's Creed III

**制作：** Ubisoft Montreal
**发行：** Ubisoft
**类型：** 动作
**发售日期：** 2012年10月21日
**期待理由：** 揭开《独立宣言》背后的“黑历史”



《刺客信条III》具有一半印第安血统的主角Connor，究竟如何在“红衣军”的火枪阵中演绎“刺客无双”？答案就是《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》所使用的既可以让主角打得很帅，而且操作起来难度也不大的Freeflow全向格斗系统：玩家只需要给出基本的攻击方向，控制好角色的走位，注意屏幕上的QTE符（提示敌人即将攻击），就可以杀得龙虾兵们丢盔弃甲。

之前我们已经见识了Connor猿飞日月的本事，在索尼发布会的Demo上，他又演绎了“海阔任鱼跃”的能力。在这个片段中，主角统率一艘战船同英国皇家海军在万里碧波之上进行着激烈对抗。玩家需要控制风帆、瞄准敌舰，以及把握齐射的时机。

此次展示的三个片段分别为上述的海战、波士顿和前线（原始树林），其中最吸引人的莫过于野外冒险部分。Connor原生内置的“人猿泰山”技能，使得玩家可以在高高的树丛上自由攀爬和荡跃。此前我们知道AC3中将会出现猎杀动物的内容，此次的Demo显示游戏中还会包含完整的食物链和生态系统。Connor在射杀一只鹿，准备将筋骨和肉带到城里贩卖换钱的时候，一群嗅到血腥味的野狼也会一路尾随主角，伺机展开攻击——如此说来，玩家有机会在AC3中演绎一把“美版武松”的英雄气概了！

# 7 古墓丽影 Tomb Raider

**制作：Crystal Dynamic**
**发行：Square Enix**
**类型：冒险**
**发售日期：2013年第一季度**
**期待理由：劳拉，最熟悉的陌生人**



这款没有副标题的《古墓丽影》，它所代表的属于TR系列与主角劳拉的重生之旅。这个21岁的历史学与考古学后生此前从未有过任何的野外生存经验，她的所有知识储备均来自于书本。第一次的冒险就因为搭乘货轮在魔鬼海失事，被困在了一个地图上不存在的神秘岛上。

本次的Demo完整展示了新作的生存系统，劳拉用找到的最后一根火柴点燃了一个火堆，在风雨飘渺的岩壁下方获得了第一个落脚点。游戏中的每一块区域中都有一个固定位置，用于充当劳拉的营地，你可以在其中储藏食物和其他生存物资，升级它的规模。

正如游戏在早期展示中所体现的那样，本作受到了《神秘海域》系列较大的影响，影视化的脚本场面随处可见。在Demo的最后，劳拉不幸被一群武装分子俘虏。在冲出牢笼逃脱的过程中，被反绑双手的女探险家既无法使用武器，飞檐走壁的绝技也难以施展，必须一路躲避敌人手电筒的光束，一面在伸手不见五指的黑夜中寻找生的希望。

绝境之下劳拉内在情绪与玩家的互动，在这段Demo中也得到了彰显。此时的她还不是日后凭借一对手枪、一只背包就能行走江湖的女超人。在猎杀小鹿用于充饥的时候，她会抱着这只美丽动物的尸体痛哭，在第一次杀人（尽管杀的是绑架她的坏人）时，劳拉的脸上写满了内疚的表情。即便在实际操作过程中，人物的肢体语言也会根据剧情需要和身体状况，产生动态而自然的变化。

# 8 终极刺客——宽恕 Hitman Absolution

**制作：IO Interactive**
**发行：Square Enix**
**类型：动作**
**发售日期：2012年11月**
**期待理由：死亡天使的逆袭**



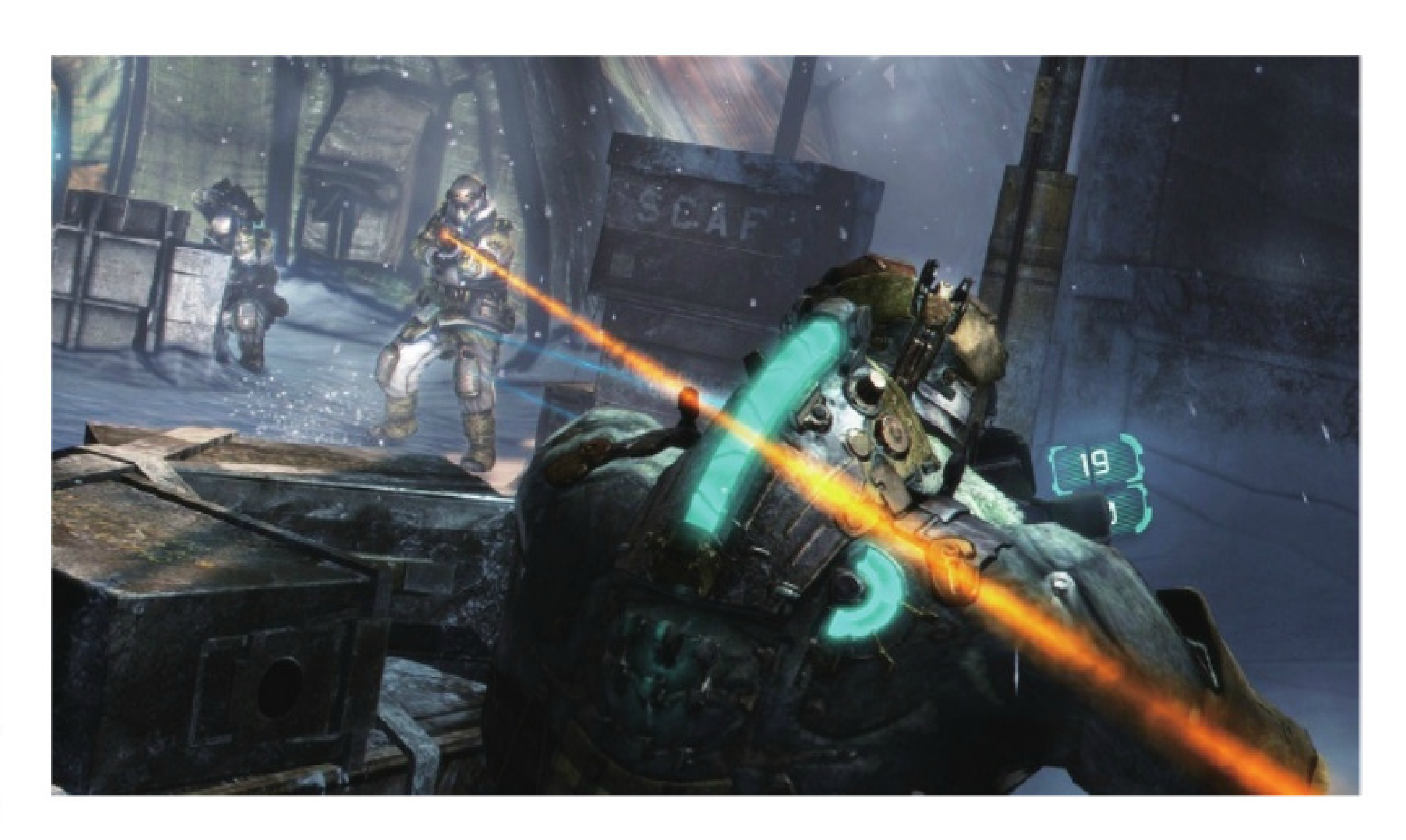
《终极刺客》的最新作品《赦免》此次是以闭门方式展示的，光头杀手——代号47来到了位于南达科塔州的小镇贺普（Hope），他的目标，是以这里为大本营的，同杀手公司ICA有着千丝万缕联系的坏分子。如果你读过之前IO工作室推出的一系列虚拟新闻（《贺普新闻报》系列），就会对47将要挨个处决的目标的身份有一定的了解。

去年E3上展示的芝加哥市立图书馆的逃脱战，让玩家感觉到《终极刺客》有可能变成一个走“脚本流”路线的动作射击游戏。而在今年的Demo中，可以看到该系列固有的开放性以及完成任务的多样性特色依然得到了继承和发扬。整个贺普镇的场景对47是全面开放的，你既可以采用简单粗暴的“枪枪枪”路线，也可以以潜入方式完成任务，还能像以往那样换一身衣服，然后大摇大摆地走到目标身边……

47新进习得的“本能”技能类似于《刺客信条》系列的“鹰眼”，除了以高亮方式标注好重要目标和道具以外，它最主要的功能是以穿墙透视方式显示守卫的位置和走位，让大叔在这场猫鼠游戏中始终占得先机。需要特别指出的是，无论你的伪装多么巧妙，都无法让自己在敌人眼皮子底下遁于无形，除了混迹于人群隐藏自己的行踪以外，你还可以通过先前暗杀中积累的点数，来让角色做出一些让自己低调的行动，如低头、压低帽檐等等。倘若你的技能点用光，又或者是“冷却时间”还没到头，那么迎接你的必然是从四面八方射来的子弹。

# 9 死亡空间3 Dead Space 3

制作：Visceral Games
发行：Electronic Arts
类型：动作
发售日期：2013年第一季度
期待理由：揭开“神印”的真相



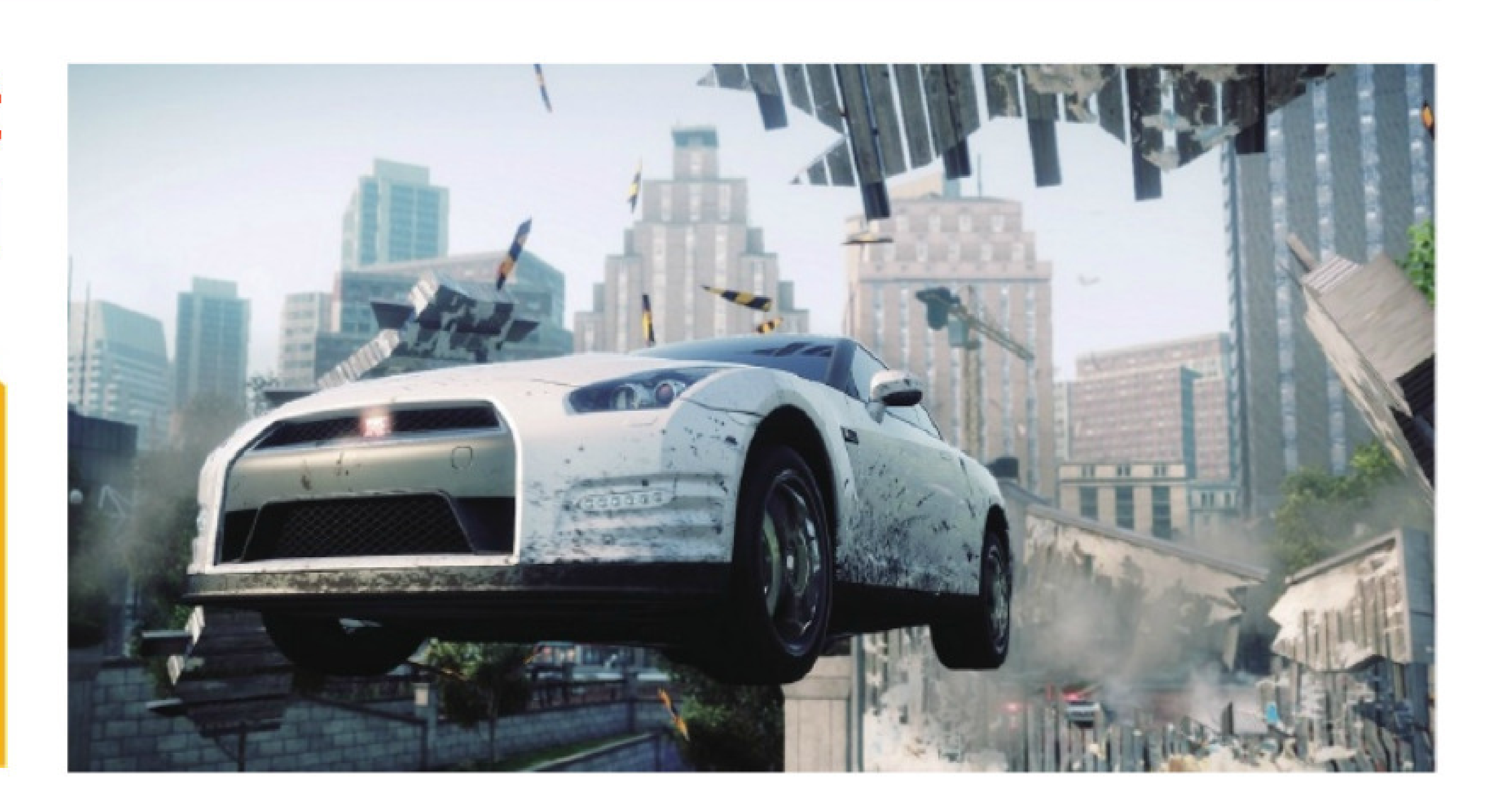
走到哪里，异形就跟到那里的太空工程师大叔Issac，这次的霉运已经背到了无以复加的地步了：二代结尾处乘坐的救生船，在一个名为Tau Volantis的冰冻星球发生了硬着陆，结果随行的独眼女Ellie失踪，Issac不得不同曾经在“蔓延”号空间站上与自己并肩作战过的大兵Carver结成联盟，两个精神都不大正常的神经刀，将在这颗充满异形的行星上杀出重围。同时，Tau Volantis厚厚冰雪下所埋藏的，正是关于“神印”的终极谜团。

DS3主打的是合作模式，制作组当然知道一旦让两名玩家在“合作杀虫子”的过程中找到乐子，则恐怖、惊悚的氛围感很快就会损失殆尽。为此，他们并不准备让第二角色Carver在单人游戏中登场，而是将其活动空间限制在过场动画的范围以内，让酷爱DS系列特有的重金属科幻惊悚感的玩家，继续原汁原味的“死空”体验。

既然这次来到了异形的主场，必然要给玩家们战个痛快！除了从《失落的星球》中“引进”了不少巨大化的变异生物以外，本作也将会首度出现人类敌人——地球政府的特种部队以及“统一教”的狂热分子们追随Issac的步伐来到了这里。在与人类同胞对战的情况下，玩家不仅仅要合理利用掩体，而且还要正确“处理”被击毙后“同胞”们的遗骸，因为异形的幼虫有可能以此作为宿主，让你的身后出现无数索命的厉鬼！

# 10 极品飞车——最高通缉 Need For Speed：Most Wanted

制作：Criterion
发行：Electronic Arts
类型：竞速
发售日期：2012年第四季度
期待理由：Burnout与NFS系列的二次激情碰撞



《极品飞车》系列一度因为“高不成低不就”的定位，而在RAC游戏极速发展的时代迷失了方向。不过后来财大气粗的EA找到了解决方案：为NFS系列设置不同风格的产品线，如走高端模拟风格的《变速》、走大片路线的《夺命狂飙》，还有玩爆改风格的《地下赛车》。《火爆狂飙》的制作组Criterion在被EA“招安”后，自然要用自己最擅长的技艺，创造最爽快的速度体验。《最高通缉》不是2005年同名作品的续作，而是Burnout与NFS风格的二次激情碰撞。

从大框架上来看，《最高通缉》采取了《火爆狂飙——天堂》的模式，玩家化身虚拟车手置身于一座沙箱式的速度之城，赛车事件可以随时随地触发。同时，你所在的这个都市丛林到处都卧虎藏龙，找到并且挑战那些不可一世的好手，用你的方向盘征服一切，是你成长的必经之路。有疯狂的集体飙车，必然伴随着警察叔叔的光临。与GTA类似的是，地图上的洗车店能够帮助你的战车瞬间“换装”，喷完漆再出来就算是给自己洗白了！

《最高通缉》看上去像是一个穿着NFS马甲的《火爆狂飙》，但从操作风格上来说，它并没有完全倒向爽快与“顺滑”。玩家无法以一键无脑方式，让赛车轻松飙到200公里以上的时速，更不能在高速下随意的大幅度转向。一句话，光有一股疯劲，是无法玩转这款游戏的。

# 泥泞中前行
## ——寰宇之星的困境突破

■晶合实验室 Joker



寰宇之星，一个喜欢国产单机游戏的玩家都不会陌生的名字。凭借其代理的《仙剑奇侠传》《轩辕剑》系列游戏的强大人气，曾一度成为行业的龙头企业。作为台湾地区众多游戏的内地代理商，寰宇之星一直担当着联系两岸游戏市场的纽带的角色，努力让内地玩家能够玩到优秀的正版游戏。但近些年传统游戏市场受到不断冲击，寰宇本身也遭遇到了各种困难，如何走出困境，成为寰宇之星如今面临的首要问题。

## 内忧

### 不能同步的游戏

《轩辕剑五——兰茵篇》，作为《轩辕剑五》最后一个资料片，于2012年6月7日正式开放了大陆地区数字版下载，随后在6月15日全面上市。这本应是游戏迷值得高兴的一件事，但是令人遗憾的是，这款众人期待已久的游戏，却几乎比台湾地区晚了1年上市，这使得大陆地区“轩辕剑迷”们十分失望。由于迟到如此之久，许多内地玩家早已通过各种渠道玩到了游戏，这就使得本就不甚乐观的正版市场再度缩水。造成这种情况的原因有很多，牵扯到许多十分敏感的问题在这里不做过多讨论，只是这样的局面对寰宇之星在大陆无论是在游戏市场还是玩家口碑方面所造成的影响，都是无可估量的。

### 令人诟病的售后

不仅在游戏的代理发售上遭遇到了困境，寰宇在自家的售后方面也好像出现了些许问题，例如发货日期的延误，赠送的周边产品的质量不足等等，对此产生疑问的玩家不在少数，寰宇之星的售后服务曾经在业内来说是首屈一指，如今出现种种失误的确令人不能理解。我们希望这些都只是寰宇之星一时问题，因为这是影响厂商在玩家间口碑最为直接的一环。能够在第一时间解决玩家的问题，加强同玩家间的交流，对寰宇之星重新树立自己的品牌形象是有很大帮助的。

## 外患

### 代理权的流失

众所周知的是，寰宇之星在玩家心中地位的建立是凭借当初“仙剑”系列和“轩辕剑”系列的成功代理，伴随这两系列游戏强大的人气一举打下了坚实的玩家基础。同时寰宇之星也赶上了国内单机市场最为火爆的那个阶段，凭借着优秀的产品、火爆的市场氛围和自身优秀的服务，寰宇之星一举确定了自己在行业内的龙头地位。但随着网络对单机游戏市场的强烈冲击，同时伴随着其他代理公司的崛起和并不擅长的网络营销成为主流，寰宇的压力越来越大。而此时由于一些复杂原因，寰宇之星失去




《兰茵篇》玩家见面活动最终宣传海报

活动过程中和制作人蔡魔头现场连线



寰宇之星以往代理的经典游戏



寰宇之星为活动提供的奖品

了旗下人气最高的“仙剑”系列最新作《仙剑奇侠传五》的代理权，这对本就困难重重的寰宇来说无疑是一记重击，能否重新找到一款对市场有足够冲击力的拳头产品，也是寰宇之星突破困局的另一希望。

### 竞争者的崛起

不仅同一些大厂的合作出现了问题，同行业的其他竞争者的强势崛起也让寰宇之星面临着前所未有的竞争压力。前文中提到的《仙剑奇侠传五》的代理权，就是由新兴的百游获得，不止百游，现在市场上还有娱乐通、欢乐百世等公司共同瓜分着本就不大的单机游戏市场，期间竞争之激烈从原本单纯的单机代理商中视网元已经开始涉足网游市场就可见端倪。如此惨烈的竞争环境下，寰宇在努力找寻着一条属于自己的道路。

内忧外患下的寰宇之星所做的每一个决定都必须慎之又慎，在稳固自己本身市场份额的同时，在迎合市场，满足玩家需求，对自身失误的补偿方面，寰宇之星也在尽自己最大的努力。

## 泥泞中的坚持

面前的困难很多，寰宇之星在尽全力解决这些问题，找寻着自救之路。在巩固自身市场份额方面，寰宇不仅在代理游戏方面没有放松，还同一些工作室合作，努力做出自主品牌的单机游戏，其中也不乏一些质量上乘的作品，如同5R工作室合作自主研发的“楼兰”系列等。在代理游戏方面，虽然《兰茵篇》的上市时间较晚，但是凭借“轩辕剑”系列的超高人气和深厚的玩家基础，仍具有一定的市场号召力。寰宇加大游戏的宣传同时，也大力支持赞助一些玩家的线下活动，通过这些玩家的活动，一是达到对产品的宣传效果，另一方面则是同玩家进行交流，收到玩家的反馈来进行自身的调整。其中，2012年6月在上海举行的“《兰茵篇》上海玩家见面会”十分成功，寰宇之星不仅对这次活动的奖品方面大力支持，还邀请了“轩辕剑”制作小组DOMO制作小组的各位主创成员到现场同玩家进行了交流。从小组中负责编剧和音乐的成员吴欣叡处了解到，《轩辕剑六》的编剧工作已基本结束，在小组内部的反响还不错，且游戏将采用全新引擎制作，在画面表现上将会有很大的提升。

这些活动都从侧面证明了寰宇同DEMO小组的合作仍十分紧密，如果能延续这个良好的合作势头从而趁势拿下“轩辕剑”系列后续产品的代理权的话，对寰宇之星今后的发展将会起到极大的助益。

寰宇之星面临着转型，协调市场需求同时坚守单机阵营等重重困难，资金、代理权等等问题都在考验着这个已经坚持了十余年的老牌企业，寰宇之星现在在做的，就是挣脱出眼前的泥泞，找到一条属于自己的发展道路。毕竟作为伴随国产游戏市场一同前进的企业，在玩家心中还是有着很高的地位，正所谓爱之深责之切，玩家对于寰宇之星现阶段所出现的问题有种种质疑，也是因为不希望这个伴随了我们这么多年的老牌企业就此一蹶不振。寰宇之星能够平稳地完成自身的转型，再次达到以前的辉煌，重新为玩家奉献精彩的游戏，这也是玩家们对于寰宇之星最大的希冀。凭借多年来深厚的玩家基础和自身实力，寰宇之星应能冲破面前的困局。

最后，我们对寰宇之星副总经理傅思建进行了一次采访，通过这次谈话，我们可以看到寰宇对自己以及对整个单机游戏市场的信心。


寰宇之星副总经理傅思建

**大众软件：**寰宇之星曾经是国内单机游戏代理厂商中的领军人物，在单机游戏最困难时期，寰宇之星一直在这个领域的最前线战斗着。但如今国产单机游戏的经营已经换了一种模式，网络营销手段为这个行业带来了一些新的思路。在这个时候寰宇之星却反而不如前两年活跃，请问出现这种情况的原因是什么？寰宇应该怎样应对这种情况，和计划未来的发展方向？

**傅思建：**对于单机游戏而言，5年前单机游戏发展已经进入了由盛转衰的拐点，同时面临几股力量的冲击：网游竞争压力、玩家欣赏水平提高、多种游戏平台的冲击（如平板电脑、手机等），致使单机电脑游戏出现发展的空白期，这对于单机代理商的打击是空前的，也是致命的。这些原因使得忠实于电脑单机玩家越来越少，大环境非常不利。如果还是坚持原来的模式是不现实的，路会越走越窄。寰宇之星作为单机游戏的代理厂商也同样面临着转型，但我们设想是从纵深转型。寰宇之星会始终致力于单机游戏的发展，许多单机的厂商已经转型或赢利了，我们坚信单机会走出瓶颈，单机的未来依然会像5年前、10年前一样好起来的。

**大众软件：**这些年寰宇之星一直在推广本土优秀的单机游戏，和“仙剑”“轩辕剑”等国内最优秀的游戏产品也有着良好的合作，旗下所代理发行的游戏也多国内游戏为主，但毕竟国外一些优秀的游戏也是拥有大量粉丝的，寰宇之星有代理国外优秀游戏的计划么？

**傅思建：**寰宇之星是国内的民族品牌，主要还是围绕历史厚重感强的国内游戏代理，把国内游戏的特色做出来，这方面是国内单机游戏的优势，如果一味的追求国外那种游戏操作感，反而会适得其反。这样也能给玩家提供多样的选择，可以选择仙侠类或三国类题材的国货单机游戏，也可以选择国外那种追求感官刺激的飞车或动作类游戏，这样才是良性的单机发展。

**大众软件：**除游戏代理外，寰宇现阶段还有没有其他业务？比如游戏周边产品生产营销之类。

**傅思建：**除游戏代理外，寰宇也在尝试自主研发有国内特色及历史厚重感的游戏，如前段时间与5R工作室自主研发的以楼兰消亡为背景的AVG类游戏《楼兰缘》，我们目前也在积极与单机工作室交流。在网络上我们也会进行一系列的优惠方式，省去一些繁琐的中间环节，直接让利给玩家。

**大众软件：**众所周知寰宇之星同国内一些经典大作的制作团队一直有着很好的合作，但近些年游戏代理市场的竞争如此激烈，许多游戏的代理权也被各个厂商瓜分，在这种情况下寰宇会如何应对？代理大作游戏上寰宇今后还有合作的可能么？

**傅思建：**这并不是一个简单的代理权问题，是市场多元化趋势体现的结果。传统的经营不断受到市场的挑战，是坚守做精做透？还是哪个赚钱做哪个？这都需要反思。寰宇之星希望的未来是从纵深方向出发，坚持自己的道路。

**大众软件：**“轩辕剑”系列作为经典的单机游戏十分受玩家喜爱，但《兰茵篇》却比台湾地区几乎晚了1年才在内地上市，内地玩家肯定对此有着很大的疑惑，不知在这可否对内地的玩家解释一下呢？同时寰宇对《兰茵篇》在内地市场有着怎样期待？会采用何种手段来弥补内地玩家这一年的延时呢？

**傅思建：**首先，对所有热爱“轩辕剑”，热爱单机的玩家郑重地说一声：十分抱歉，让您久等了！这里非常感谢关注《兰茵篇》的热情玩家，你们的批评都是我们要改进的方向。我们此次在游戏周边及官方特典上下功夫，全面开展玩家见面会等方式，拉近彼此距离，希望玩家多些理解，给我们些时间，我们会努力做好。


寰宇之星代理的拥有超高人气的《兰茵篇》




# 生化危机——浣熊市行动

□辽宁 枫红一刀流
湖南 兔老师

《生化危机——浣熊市行动》是CAPCOM外包给加拿大开发商Slant Six制作的，虽然是一部外传性质的作品，但它保留了惯有的恐怖生存元素，由单人动作冒险变更成团队合作射击模式。游戏时间设定在1998年，于《生化危机2》和《生化危机3——复仇女神》之间发生的故事，玩家扮演安布雷拉特种部队（Umbrella Security Service）狼群小队中的一员，前往《生化危机》的主舞台——浣熊市消除僵尸潮爆发的证据并消灭所有幸存者。另一方面，美国政府也派出了特种部队（U.S. Government Spec OPS）试图保护证据和幸存者。玩家在浣熊市会遭遇熟悉的前作角色，包括里昂、克莱尔和威廉等，并有机会改写《生化危机》的历史。

# 狼群小队成员介绍

RESIDENT EVIL Operation Raccoon City

狼群小队的官方称呼是U.S.S部队D小队，他们是安布雷拉安全勤务部门（U.S.S）直属的精锐特工小队，由6人组成。这家公司另外还有一支部队称为安布雷拉生化危机反制部队（Umbrella Biohazard Countermeasure Service，简称U.B.C.S.），这两支部队并存于1998年的浣熊市。

U.S.S.是安布雷拉公司招募各方人才，由精英战士组成的私人武装部队，它的职责是保护安布雷拉公司的管理者和研究设施，并消除一切可能导致内部机密泄露的不稳定因素。它划分成很多小队，汉克（Hunk)是A小队的队长，而主角所属的则是绰号“狼群”的D小队。

## ●鲁珀（Lupo）




**真实姓名：** 卡赫娜·莱斯普（Karena LesProux），狼群小队指挥官/突击手，1960年出生，法籍高加索人。

卡赫娜·莱斯普是一名曾服务于法国特种部队的经验丰富的特工。在退役之后，她开始寻求居家女子的生活，却不幸嫁给了一名粗暴的男子。对孩子的关爱让卡赫娜一直忍受着丈夫的暴力对待，但当丈夫出手虐待孩子的时候，卡赫娜毫不犹豫地空手杀死了这个恶棍。

鉴于她丈夫曾经的粗暴行径，陪审团努力帮助卡赫娜获得了无罪判决。为了养育子女，卡赫娜曾努力试图融入正常的社会生活，寻找工作，但她的士兵本能已经深深地烙进了脑海，使她无法适应。最后，卡赫娜选择了私人武装承包商的工作，为了孩子当上了雇佣兵。

在1998年的浣熊市事件之前，卡赫娜被安布雷拉公司聘用为新组建的U.S.S部队D队“狼群”的指挥官，并获得了Lupo（法语中的“母狼”）的绰号。卡赫娜对待狼群小队的态度一如她对待自己的孩子——严格，要求绝对的服从和纪律，但又不乏关爱。她独特的领导作风很快赢得了小队的尊重与敬爱，大家都戏称她为狼妈妈。

### 被动技能：

**防弹衣（Body Armor）：** 减少鲁珀所受的射击伤害，每级分别减少10%（750 XP），20%（2000 XP），30%（5000 XP）。

**快速装填（Quick Reload）：** 加快鲁珀装填弹匣的速度，每级分别增加33%（750 XP），67%（2000 XP），100%（5000 XP）。

### 主动技能：

**燃烧弹（Incendiary Rounds）：** 鲁珀射出的子弹可以让敌人处于燃烧状态，每级持续时间分别为10 秒（750 XP），12.5 秒（2000 XP），15 秒（5000 XP），技能冷却30秒。

**扫射（Guns A' Blazin'）：** 鲁珀在短时间内处于无限子弹的状态，同时降低后坐力，提高精确度。每级的状态分别为33%精确提升/后坐力削减，10秒无限弹药（750 XP）。50%精确提升/后坐力削减，12.5秒无限弹药（2000 XP）。67%精确提升/后坐力削减，15秒无限弹药（5000 XP）。技能冷却45秒。

**超级战士（Super Soldier）：** 抵消鲁珀所受的数次攻击，同时提高伤害和命中率。每级的状态分别为：抵消3次攻击，8秒内提升10%伤害/命中率（1250 XP）。抵消4次攻击，10秒内提升30%伤害/命中率（3000 XP）。抵消5次攻击，12秒内提升50%伤害/命中率（6000 XP）。技能冷却60秒。

**特有格杀技能：** 发动强力的攻击，将敌人击倒并连带伤害周围的敌人。



鲁珀和僵尸近身格斗

## ●维克多（Vector）

**真实姓名：** 未知，狼群小队侦察兵，1960年出生，日裔亚洲人，背景不详。

维克多在被安布雷拉安全勤务部队U.S.S征召后，接受了更加严格的训练，并在一些日本格斗大师的手下修习过刀术。维克多的出色表现引起了精锐特工汉克的注意，在一次模拟格斗中，维克多与汉克战成了平手，随后汉克开始亲自监督维克多的训练。

完成训练后，维克多开始服役。在U.S.S中他的杰出表现仅次于汉克本人。公司对他的评价是“疾如风，静如林”，并认为他十分适合即将组建的


维克多使用“僵尸盾”

D队侦察兵的角色。虽然汉克与维克多二人互相欣赏，也都不愿意容忍不够强力的搭档，但公司认为这样出色的两个特工被分别安排到不同的小队对公司更有好处。于是汉克成为了A队的领队，而维克多则进入了D队。




**被动技能：**

**衔枚疾走（Stealth Run）：**提升维克多的行动速度，降低他的脚步声，使敌人更难在小地图上觉察他。每级的效果分别为速度提升5%（750XP），速度提升10%（2000XP），速度提升15%（5000XP）。

**回避侦测（Detection Avoidance）：**维克多以低速行进，避免在敌人的小地图上被觉察。每级的效果分别为最大速度的50%（750XP），最大速度的75%（2000XP），最大速度的100%（5000XP）。如果没有衔枚疾走能力的话，奔跑会使Vector立刻暴露。

**主动技能：**

**运动感应器（Motion Detector）：**维克多抛出一个吸附在各种物体表面上的运动感应器，并在小地图上显示15米范围内的敌人。当敌人靠近时，感应器会被触发并发出强光和噪声，击晕人类敌人。每级的携带数量分别为 1个（750XP），2个（2000XP），3个（5000XP）。

**拟态术（Mimicry）：**维克多可以变身为敌军士兵的样子，持续时间分别为30 秒（750XP），60秒（2000XP），90 秒（5000XP），技能冷却时间为20秒。

**主动式迷彩（Active Camouflage）：**维克多进入隐身状态，在射击和受伤时会短暂隐身。部分敌人可以识破隐身的伪装。持续时间分别为10秒（1250XP），15秒（2500XP）；20秒（5500XP），技能冷却时间45秒。

**特有格杀技能：**踢击敌人的腿部，将其击倒后从后方割喉。如果是对特种部队士兵发动这个技能，则维克多在得手后会变成受害者的模样。

---

## ●幽灵（Spectre）

**真实姓名：**瓦拉迪米尔·波多洛夫斯基，1964年出生，俄籍高加索人，前苏联情报人员，狼群小组的精确射手。




瓦拉迪米尔的特点就是没有特点，无论是性格上还是形体上，他都没有过于突出的特色，这使得他在各种场合下都可以完美地隐藏在人群中。他的工作使他得以接触社会底层，并开始利用自己建立的地下网络，以勒索信的方式为自己谋利。然而好景不长，他玩黑函的行为导致了与上层的冲突，他不得不逃离俄罗斯以避免被跟踪调查。

他的工作能力使他很快在U.S.S安了家，除了他精准的枪法外，他获取情报的能力也总让狼群小队在战斗中占据上风。

**被动技能：**

**近距侦测（Proximity Detection）：**放大幽灵的小地图，自动显示一定范围内敌人的位置。每级的效果分别为显示10米内的敌人（750XP），15米内的敌人（2000XP），20米内的敌人（5000XP）。

**物品侦测（Item Detection）：**在小地图上显示附近可拾取的物品，每级的效果分别为显示10米内的物品（750XP），15米内的物品（2000XP），20米内的物品（5000XP）。

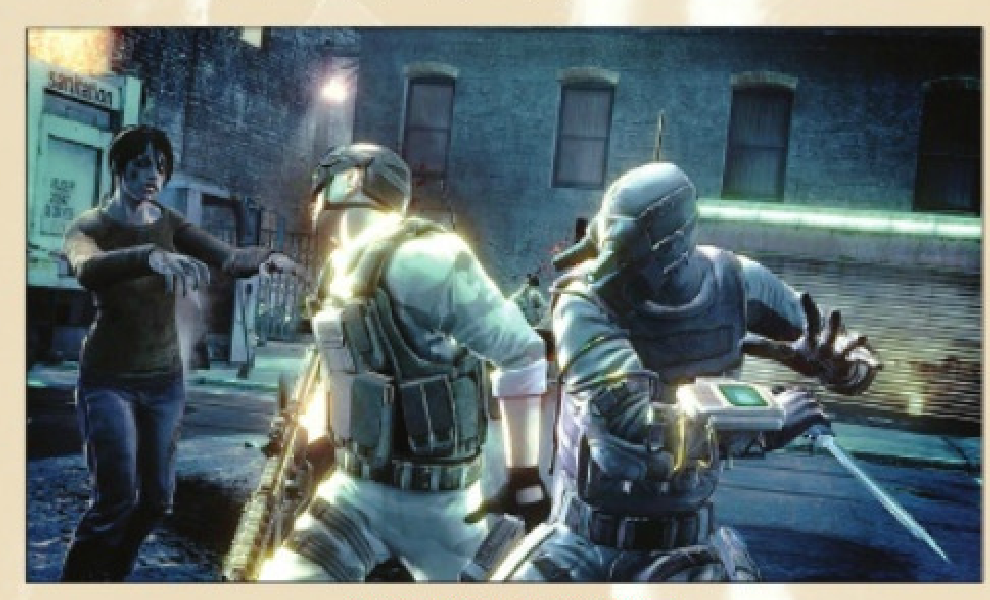
**主动技能：**

**威胁扫描（Threat Scanner ）：**扫描周围环境中的敌对目标，并在所有队员的小地图上自动标出。每级效果分别为显示20米内的敌人（750XP），45米内的敌人（2000XP），60米内的敌人（5000XP）。技能持续15秒，冷却时间25秒。

**热感应视觉（Biothermal Vision）：**使幽灵能够清晰识别活动的目标，并根据颜色的不同区分他们的健康状况。每级效果分别为10秒内识别20米内的敌人（750XP），15秒内识别45米内的敌人（2000XP），20秒内识别60米内的敌人（5000XP），冷却时间2秒。

**声纳视觉（Sonar Vision）：**使幽灵能够清晰识别障碍物后面的敌我目标。每级的效果分别为10秒内识别20米内的目标（750XP），15秒内识别45米内的目标（2000XP），20秒内识别60米内的目标（5000XP），冷却时间2秒。

**特有格杀技能：**用引爆眩晕手雷的方式来杀死敌人（无需装备眩晕手雷）。



近身战斗中的幽灵




## ●贝莎（Bertha）

**真实姓名：**米凯拉·施耐德（Michaela Schneider），1964年出生，德籍高加索人，狼群小队的医护兵。

在为安布雷拉公司效力之前，米凯拉就已经是德军中的一名优秀的医护兵。她精通医疗技术，并对如何开发人体极限能力颇有兴趣。不幸的是，她对于生命的尊重远不如她搞科研的兴致。表现在具体行为上，就是她从不宽慰她的病人，反倒总是用他们将要在她手下的痛苦来恐吓这些人。更有甚者，她在进行治疗的时候从不使用麻醉剂。

在米凯拉退役后，她始终未能成功地融入社会生活——这个女人完全不懂得如何考虑他人的感受，根本不可能在正常的社会中行医。于是，她开始以一名拷问专家的身份为私人承包商服务，并使用她掌握的人体解剖学知识来磨炼自己的拷问技巧，让她可以长时间地以剧痛折磨被拷问者却不杀死这些人。终于，她的技术和她对科研的热情引来了U.S.S的关注，她被征召进狼群小队。

**被动技能：**

**急救技能（First Aid Proficiency）：**贝莎自带一瓶急救喷剂，同时增大急救喷剂的携带量。每级的最大携带量分别为2（750XP），3（2000XP），4（5000XP）。

**战地医疗（Field Medic）：**在使用绿色草药和急救喷剂时提高治疗量，每级的增加量分别为16%（750XP），33%（2000XP），50%（5000XP）。


一只猎杀者将贝莎扑倒在地

**主动技能：**

**战斗药剂（Stimpack）：**提升自己或队友的命中率和移动速度的药剂。每级的携带量分别为1（1000XP），2（2500XP），3（5000XP）。技能持续15秒，冷却时间30秒。

**清除感染（Neutralize Infection）：**用来治疗感染，或是伤害T病毒感染体的药剂。效果分别为轻度（750XP），中度（2000XP），重度（5000XP），冷却时间20秒。

**止痛药（Painkiller）：**减少所受伤害的药剂。每级的效果分别为50%伤害削减（1250XP），70%伤害削减（3000XP），90%伤害削减（6000XP）。技能持续10秒，冷却时间30秒。

**特有格杀技能：**杀死敌人，然后掉落1个绿色草药。

## ●四眼（Four Eyes）

**真实姓名：**克里斯汀·八俣（Christine Yamata，好名字……），1970年出生，日裔美国人，狼群小队的病毒专家。

克里斯汀从小就对科学有浓厚的兴趣，是一个名副其实的科技宅。其负面效应就是她缺乏起码的社交技能，完全不懂得钻营巴结。但这个缺乏正常人类感情的女子对此毫不在乎，她把其他人单纯地看作她所挚爱的学术研究的试验场，而她的研究领域恰好是病毒学。

她对病毒学的掌握使得U.S.S吸纳了她，而她接受安布雷拉的动机也很单纯：不但可以研究世界上最致命的病毒爆发，还可以试验安布雷拉在病毒学上取得的一些最新成果。她毫不介意使用活人作为试验材料，经常会用俘虏来进行试验。

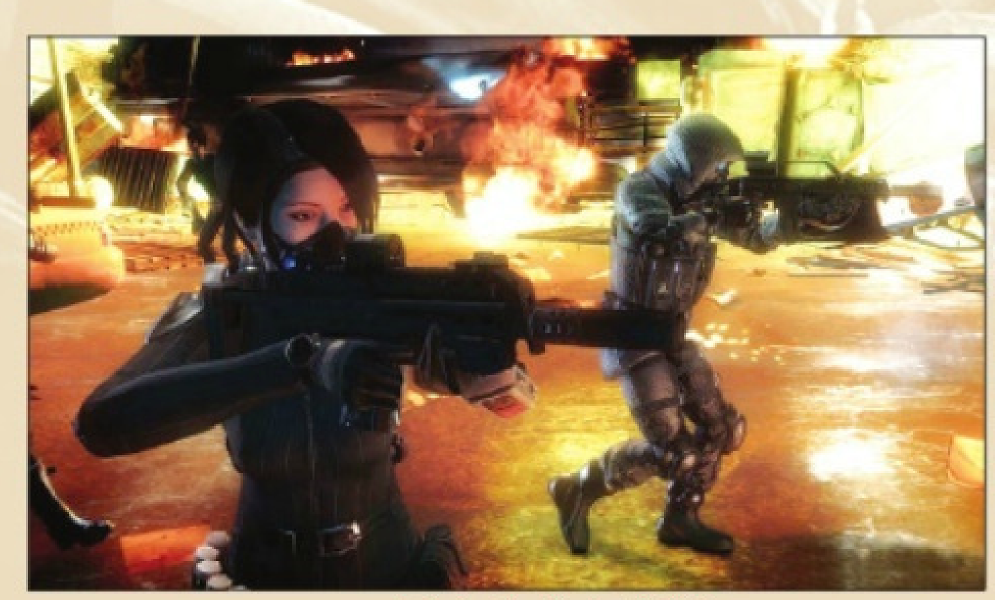
**被动技能：**

**病毒学技能（Antiviral Proficiency）：**四眼自带反病毒喷剂，同时增大反病毒喷剂的携带量。每级的最大携带量分别为2（750XP），3（2000XP），4（5000XP）。

**生化视觉（Biometric Vision）：**清晰地识别被感染者，并标出他们的弱点。每级的探测距离分别为10米（750XP），20米（2000XP），30米（5000XP）。

**主动技能：**

**强化感染（Induce Infection）：**用T病毒感染敌人，或是将僵尸转变为强化型僵尸的药剂。每级效果分别为33%感染，僵尸90%成为友军，最大携带量1（750XP）。50%感染，僵尸95%成为友军，最大携带量2（2000XP）。67%感染，僵尸100%成为友


四眼和队友在街道上清剿僵尸

军，最大携带量3（5000XP）。技能冷却时间30秒。

**信息素罐（Attraction Pheromone）：** 投掷后爆炸，散发大量信息素，吸引T病毒感染体发动攻击的药剂，被信息素沾染的人会成为主要的攻击目标。每级覆盖范围和持续时间分别为12米内10秒（1250XP），14米内12.5 秒（3000XP），16米内15秒（6000XP）。技能冷却时间30秒。

**可控感染（Program Infected）：** 允许Four Eyes暂时控制感染体的药剂。每级最大携带量分别为1（1250XP），3（3000XP），5（6000XP）。技能冷却时间30秒。

**特有格杀技能：** 刺杀对手，将其转变为对我方友好的强化型僵尸。

## ●贝尔特威（Beltway）

**真实姓名：** 克赫克托·海沃斯（Hector Hivers），1969年出生，西班牙裔/波多黎各裔美国人，狼群小队的爆破专家。

赫克托小时候就发现，赢得友谊与信赖的最好方式就是让大家都觉得你很有趣。随着他的慢慢成长，他开的玩笑从口头形式变成了直接动手，而且他还喜欢彻底地羞辱自己的对手。当发现爆炸这种方式非常适合他独特的幽默感的时候，赫克托终于认清了自己将来的道路——加入军方，搞些军用的爆炸物来玩。不过，赫克托从未学会过自我节制，他在军队里玩过了头，差点被送上军事法庭，最后被赶出军队了事。U.S.S接纳了这个爱玩爆炸的家伙，赫克托也意识到，只要别玩得太过火，他还能在这个大游乐场继续玩下去。




### 被动技能：

**防爆服（Blast Armor）：** 贝尔特威不会被爆炸击倒，同时削减爆炸伤害。每级的效果分别为削减10%（750XP），削减20%（2000XP），削减30%（5000XP）。

**爆破专家（Blast Master）：** 降低所有技能的冷却时间，让Beltway可以拆除敌人布置的地雷。每级分别降低冷却时间2秒（750XP），4秒（2000XP），6秒（5000XP）。

### 主动技能：

**破片地雷（Fragmentation Mine）：** 可遥控引爆的地雷，单按是引爆一颗，长按就是全部引爆。每级携带量为1（1000XP），2（2500XP），3（5500XP）。冷却时间自最后一颗地雷引爆起，20秒。

**黏性定时炸弹（Timed Sticky Explosive）：** 扔出一枚黏性炸弹，5秒后起爆。每级的携带量为1（1000XP），2（2500XP），3（5500XP）。冷却时间自最后一颗炸弹引爆起，25秒。

**激光触发地雷（Laser Trip Mine）：** 扔出一枚黏性地雷，敌人触碰到激光束时起爆。地雷可以遥控拆除。每级的携带量为1（1000XP），2（2500XP），3（5500XP）。冷却时间自最后一颗地雷引爆起，15秒.

**特有格杀技能：** 在敌人嘴里塞一颗破片手雷，然后把他一脚踹出去引爆（无需携带手雷）。



贝尔特威的近身处决

## RESIDENT EVIL Operation Raccoon City　E-6组成员介绍

E-6组（Echo Six，Echo是字母E的无线电呼号，在军事电影里经常出现）是美国陆军特种部队的一支精锐小队。E-6组共有6名成员，每名成员都是各自领域的专家。1998年9月，安布雷拉的T病毒研究所失控，导致了浣熊市大范围感染。安布雷拉公司和美国政府都各自派出部队去阻止病毒蔓延，控制事态发展。

不过，E-6组的部署目的与其他部队有所不同——除了营救平民外，他们还被赋予了调查事件爆发原因的任务。他们将要搜集能够证明安布雷拉公司与浣熊市事件有直接关联的证据，而这就导致他们必然会与安布雷拉公司的生物兵器和U.S.S士兵发生对抗。

在《生化危机——浣熊市行动》的多人对抗模式中，玩家可分别扮演安布雷拉狼群小队成员或美国政府特种部队E-6组成员展开正面交锋，出于平衡性考虑，两组队员的能力是旗鼓相当的。

## ●克里斯宾·杰丁汉（Crispin Jettingham）

代号“Dee-Ay”，E-6组指挥官。1970年出生，美裔高加索人。克里斯宾在成年后的大部分时间都在军中服役，性格沉

着冷静，是一名优秀的指挥官，同时还擅长使用各种武器。

克里斯宾的技能与Lupo相同。

**●卡洛琳·弗洛伊德（Caroline Floyd ）**

代号“Willow”，E-6组侦察兵，可能是北美原住民。在蒙大拿的印第安人保护区长大的卡洛琳从小便在不断地练习，以提高自己的速度与闪避技巧。她自学校毕业后便立刻加入了军队，并在美国陆军特种部队中服役。卡洛琳擅长近战格斗，可以用战斗刀对抗僵尸和生物武器。

卡洛琳的技能与Vector相同。



**●艾瑞兹·莫里斯（Erez Morris ）**

代号“Harley”，1964年出生，美裔高加索人，E-6组的医护兵。艾瑞兹曾是一个满口脏话，性格粗暴的飞车党罪犯，为了不被扔进监狱，他报名参军，并在1991年的沙漠风暴行动开始前进入美国陆军服役。在海湾战争中，艾瑞兹练就了高超的医护兵技能，他总是把他人的生命置于自己的安危之上，从不丢下任何一个伤者。

艾瑞兹的技能和Bertha相同。

**●塞恩娜·福勒（Sienna Fowler）**

代号“Party Girl”，1976年出生，美裔高加索人，E-6组的精确步枪射手。塞恩娜的代号可是颇有一番典故，她在很年轻的时候就不断为商界人士和达官贵人举办一些地下派对，并借机记录这些人的丑闻，而后用于勒索或出售。当她在派对上搭上了一名美国联邦政府的顶级侦察专家后，被征召为政府服务。她的射击技能的来源仍是个谜团。

塞恩娜的技能与Spectre相同。

**●劳伦斯·基米巴拉（Lawrence Kimbala）**

代号“Shona”，1971年出生于津巴布韦，非洲黑人，是E-6组的战地病毒专家。劳伦斯曾一直在津巴布韦行医，在他父亲去世后，劳伦斯被哈佛医学院录取攻读病毒学，并掌握了控制病毒的能力。由于他的专业知识，他被陆军的特殊武器项目征召录用。

劳伦斯的技能与Four Eye相同。

**●玛丽莎·罗森（Marissa Ronson）**

代号“Tweed”，1975年生，英裔高加索人，E-6组的爆破专家。玛丽莎曾为英国秘密情报部门SIS服务，由于她出色的爆破技能，美国陆军设法将她调入自己的特种部队。

玛丽莎的技能与Beltway相同。

## RESIDENT EVIL Operation Raccoon City 特殊生物武器介绍

**●复仇女神-贝塔（Nemesis-Beta）**

复仇女神-贝塔 (代号NE-b) 是由安布雷拉公司开发出的经过基因改造的寄生生物。

复仇女神-贝塔可以通过控制中枢神经系统的方式来控制别的生物武器。在复仇女神-贝塔寄生体的影响下，生物武器会比原本不受控制的版本更加强大与危险。此外，寄生体本身还可以喷射一种能被僵尸们轻易觉察到的信息素，被这种信息素覆盖的物体会更容易遭受僵尸群的攻击。

在没有宿主的情况下，复仇女神-贝塔型寄生体是一个十分弱小的物种。但在完成寄生之后，贝塔寄生体会大幅度提高宿主的速度、智力、力量和抗打击能力。在影像资料中，复仇女神-贝塔型的寄生方式是：斩下僵尸的头颅，然后钻进其颈部，取

代宿主原来的头部。如果宿主遭受了过重的损伤，寄生体会试图脱离宿主并寻找新的宿主。



在E-6队的任务里，有一个复仇女神-贝塔寄生体寄生了一个T-103型暴君，并融入了他的体内。这个被称为寄生暴君的生物头部依然完好无损，但寄生体的腿却在他的身躯上茁壮成长。当这个被寄生的暴君再一次出现的时候，寄生体和暴君已经融为了一体，形成了一个混合了寄生体与暴君体征的生物。寄生体的头部覆盖住了暴君暴露在外的心脏，而寄生体的长腿更是比以前粗壮了数倍，使得寄生暴君可以用这些肢体行走，在地下挖洞前进，或是直接当作武器来用。暴君本体的左臂与左爪变得极为粗大，而右臂则显得相对枯瘦。除此之外，这个寄生暴君仍然拥有喷射信息素和召唤普通复仇女神-贝塔寄生体的能力。

虽然寄生体与暴君已经融合，但它们仍保持着一定程度的独立。当T-103暴君失去意识的时候，寄生体仍然能继续战斗。最后，E-6队的队长Dee-Ay在近距离用自动步枪持续射击了怪物的心脏，又把一枚手雷塞进了它心脏边的裂缝中，终于杀死了这个怪物。

## ●复仇女神-阿尔法（Nemesis-Alpha）

更为出名的复仇女神-阿尔法寄生体(代号NE-a） 则是由安布雷拉欧洲分部所开发的寄生生物。开发它的目的是提升生物武器的智力和接受命令的能力。复仇女神-阿尔法型寄生体会直接影响宿主的大脑，接管大脑的控制权，并提升其智力和服从性。但如果宿主和寄生体匹配的话，宿主大概会在20分钟内死亡。

在1988年，安布雷拉欧洲分部通过操控遗传基因开发出了复仇女神的原型体。一部样本被送往浣熊市附近的阿克雷山区，用于提升生物武器战斗力的试验，而另一部分样本则送往巴黎附近，尝试提高生物武器的智力。当两组试验都取得成功后，安布雷拉将会集合两组的成果开发新的生物武器。巴黎研究组的试验很快取得了进展——研制出一种通过融合宿主大脑来控制其躯体的寄生生物。然而随后巴黎研究组便遭遇了问题，所有的宿主都在融合后的5分钟内死去了。

阿克雷小组复仇女神的继续研发带来了意外的转机，一个被当做试验品使用了19年的女性样本体内产生了后来被称为“G”的病毒，被植入她体内的复仇女神寄生体似乎悄无声息地消失了。而后，1998年阿克雷研究设施中的事故使得安布雷拉获取了暴君的实战数据，欧洲分部立刻用获取的数据开发了T-103型暴君，并着手用复仇女神寄生这批新的暴君。这项研究的结果最就是我们所熟悉的复仇女神-T型生物武器。

复仇女神-T在实战中展现出了远胜暴君的智能，他可以使用武器，甚至还会对战斗局势进行预判（例如击落救援直升机）。除了T.A.L.O.S（基于暴君的重装甲火力平台）之外，它大概是安布雷拉所开发的最抗打击的生物兵器了。而在变异能力上，只有G病毒变异体可以与复仇女神媲美。

复仇女神的弱点是，随着时间流逝，T病毒引发的负面变异会严重影响复仇女神的战斗力。它会失去执行命令的能力，开始像暴君一样，疯狂地摧毁所能接触到的一切。

## ●T-103型暴君（Mr.X/ T-103 Tyrant）

T-103型暴君是第一种被大规模生产的暴君类生物武器，实现了安布雷拉公司开发“可以在任务区域内稳定运作的生物武器”的目标。

T-103的投产要归功于在1998年公馆事件中被S.T.A.R.S小组摧毁的T-002暴君，T-002提供的实战数据证明了暴君成为实战生物武器的可行性，经过改进的T-103遂投入大规模生产。

在浣熊市事件中，有6名T-103暴君被投入实战，其中5名被空投在城市北方，阻止美军特种部队的渗透，1名被空投到警察局附近，取回失落的G病毒样本。

当T-103遭受到严重创伤时，它将失去控制，开始像早期的试验型暴君一样发生变异。这种所谓的“超级暴君”会在双手上生出巨爪，肌肉变得更加发达，不幸的是，他会过于一根筋地执行已编程的任务。

## ●G病毒变异体/威廉博士（William Birkin）

威廉博士曾是为安布雷拉公司工作的顶尖级生物学家，负责G病毒项目的研究与开发。在1998年9月，他完成了G病毒的开发，并打算借助G病毒项目作为跻身安布雷拉公司高层的跳板。 然而由于与上司的不和，威廉转而

决定将研究成果出售给美国政府。他与美国军方取得联系，要求军方派人将他全家转移。不过，汉克带领的A队在美军小队赶到前到达了试验室，他们射击了威廉并取走了G病毒样本。濒死的威廉向自己注射了G病毒样本，并借此存活了下来，变异成了被称为G病毒变异体的怪物。

完成变异后，威廉疯狂地追击取走样本的U.S.S小队。一场激战爆发，但A小队的武器根本无法伤害变异的威廉，除汉克外的队员全部被杀。随后，T病毒扩散。

RESIDENT EVIL Operation Raccoon City

# 剧情流程攻略

良品 总评 7.4

| | |
|---|---|
| 制作 | Slant Six |
| 发行 | CAPCOM |
| 类型 | 第三人称动作射击 |
| 语种 | 英文 |
| 游戏性 Gameplay | 7.2 |
| 上手精通 Difficulty | 8.0 |
| 画面 Graphics | 8.0 |
| 音效 Sound | 7.8 |
| 创意 Creativity | 6.3 |
| 剧情 Story | 7.5 |

**操作键位**

移动：W、S、A、D
冲刺：左Shift
射击：鼠标左键
瞄准：鼠标右键
近身格斗：Q
启动技能：Z
填装弹药：R
切换视角：X
使用手雷：G
手雷切换：1
抗感染喷雾剂：2
急救喷雾剂：3
切换武器：4
挣脱：C
互动：E
踢：F

## 要点提示

### 1.回复道具

急救喷雾剂：散发绿光，怪物不会掉落该物品。医疗兵在提升技能后可携带多支，其他角色只能携带一支。在使用喷雾剂的时候，尽量靠近多名队员，能够群体回血。

绿色草药：散发绿光的草药盆，怪物有几率掉落。该物无法拾取和携带，靠近后按动作键使用可回血。

抗感染喷雾剂：散发紫光，怪物有几率掉落。生化兵升级技能后可携带多支。在使用喷雾剂的时候，尽量靠近多名队员，能够解除多名队员的感染状态。

### 2.弹药

手雷：分为破片手雷、燃烧手雷和闪光弹3种，每名队员最多携带3枚。它们一般散布在柜子、桌子和箱子上，怪物也有几率掉落。破片手雷散发红光，对敌人有击倒效果。燃烧手雷散发橘黄色光，对成群的僵尸最有效，对人类会有眩晕效果和持续减血伤害。闪光弹对僵尸和人类均有效，短时内使目标失去进攻和行动能力。

弹药补给：分为弹夹、小型弹药箱和大型弹药箱3种。弹夹散发浅黄色光，怪物有几率掉落，可以补充1～2次弹药。小型弹药箱散发黄光，可补满3次弹药，最好等弹药耗尽再使用。大型弹药箱可无限次补满弹药，只在特殊场合才有。

### 3.收集证据

除了任务固定销毁的目标，还有很多需要玩家自行发现和销毁的证据，它们分为摄像头、证据和打字机，证据分为录音带、录像带、硬盘和光盘等。销毁这些额外的证据可以获得相应的经验加成，用以解锁更多的武器和技能。

## 第一关 全面封锁（Containment）

**清除敌人：32**
**证据收集：12**
**目标时间：25分**
**推荐角色：维克多**
**敌人：人类士兵**

1998年9月，汉克（Hunk）率领阿尔法小队前往地下研究所夺取G病毒样本，那里的威廉·柏金博士准备将它卖给美国军方。代号“狼群”的U.S.S.德尔塔小队奉命协助阿尔法小队完成此项任务。

### “死神先生”汉克

任务开始，绰号“死神先生”的汉克利落地解决掉两名佣兵，走出电梯与赶来的狼群小队会合。汉克是世界上最幸运的人，在很多危险行动中都是唯一的幸存者。也可以说，是一身卓绝的技能使他能在最危险的环境中生存下来。他那些传奇的经历一言难尽，狼群的队员们对他的大名如雷贯耳，交谈中充满敬意。

狼群队员们简单介绍了自己，汉克和指挥官联络报告行踪。进入电梯，汉克重申任务目标，威廉博士研发出一种威力强大的基因突变化合物，打算卖给美国政府，此次任务是拦截威廉博士并夺取G病毒样本。现场有支U.B.C.S.小队保护着威廉博士，U.B.C.S.虽然同属安布雷拉公司，但他们原本就是一群雇佣兵，对公司没有绝对的忠诚，很容易被收买，因此对他们无需手下留情。

鱼贯离开电梯前行不远，在前台旁的推车里拾取急救喷雾剂，在前台里收集弹药，从保

险箱上拾取证据。继续走到大门前，将门顶的安全摄像头射毁拿到50点经验（每一章都有数量不等的摄像头）。进到房间下几级台阶，看到巨大的玻璃容器里泡着一些爬虫生物，它们是叫猎杀者的变异体，还在沉睡状态。来到大厅二层阳台，闪光弹砰然亮起，一群U.B.C.S.部队的佣兵埋伏在此，清剿他们后天桥上又出现几名敌兵，解决后沿楼梯到下一层，在楼梯右边的电脑终端上拿证据，在铁罐的旁边和铁柜上有绿色药草。协助队友继续清敌，附近的大弹药箱可无限补满弹药。

再下一层清掉埋伏的两名敌兵，下到底层清理伏兵。在楼梯前拾取急救喷雾剂，再躲到掩体后，等对面的大门打开扔一枚闪光弹过去，杀掉涌出来的几名敌兵。离开大厅前跑到右边的桌子上拿证据，再到右侧楼梯后面的电脑桌拿另一份证据。沿楼梯爬上去，穿过高层天桥，在通道末端的武器箱里有威力强大的火焰喷射器。

返回大厅底层，汉克说威廉博士刚刚进到实验室，准备拿走那里的G病毒样本，“狼群”必须尽快赶到那里，避免和美军特种部队正面交锋。穿过大门进到走廊，汉克残忍格杀了一名佣兵，在转角找到弹药箱和草药，从终端上拿取证据。往前走遭遇佣兵，清掉后由岔路右转，射爆门顶的摄像头，在走廊末端拾取弹药、闪光和燃烧手雷、急救喷雾剂。返回岔路口直行左转下楼梯，来到警卫室的客厅。

警报响起，安全系统发出警告，此处遭到非法入侵。在沙发的脚凳上拾取证据，顺道收集附近的手雷和弹药。在客厅的弧形沙发后面有两排主机设备，在它们后面找到吉祥物小浣熊，它是收集道具之一，每关都有一只，每只加350XP。离开屋子前，射爆左边墙壁上的摄像头。

在大门前和汉克会合，他沉吟着说，“狼群”是使用合法手段进入的，非法入侵的另有其人，看来“狼群”有麻烦了。

## G病毒样本

进入实验室听到威廉博士的呢喃自语：“我所珍惜的G病毒，如此的纯粹完美，没人能把你从我身边带走……”在这里仔细搜索一下，在左边的架子和右角的控制台上都有证据可拿，桌上的笔记本电脑可以操作，将此前收集的证据转换成经验奖励。

穿出这间实验室来到外面走廊，汉克叮嘱队员守住办公室的门，不要让任何人靠近，他带着搭档进到威廉的办公室拷问。威廉预料到他们的到来，说不会交出自己的旷世巨作，汉克可不是心慈手软的家伙，屋子里传出几声枪响和威廉的凄惨叫声。


汉克与“狼群”会合，一起深入实验室调查

此时“狼群”小队守在屋外，尽可能地离走廊末端的那道门远一点，无聊的话将门顶的摄像头射爆。随后剧烈的爆炸将大门破开，一群佣兵冲了进来，主角迅速躲到掩体后还击，将他们击杀后进入仓库，在右边的箱子上拾取证据。第二波佣兵接踵出现，清除后收集破片手雷和燃烧手雷，将右侧墙壁的摄像头摧毁，然后朝电梯的方向行进。乘电梯上去，往右拾取箱子上的证据，继续往左穿过房间拾得急救喷雾剂。

此时的汉克遭遇变身的威廉博士，原来博士用G病毒将自己变成了一只身体庞大的怪物。现在他是G1形态，左半身看起来像是普通僵尸，右肩突起并生长出巨大的眼球，手臂也变得格外的粗壮，威力骇人。好在他没有过久的停留，挥动钢管打飞了箱子，将汉克打倒在地扬长而去。

## 威廉G

“狼群”小队沿着主走廊继续行进，先走右边的岔路，进去拿两份证据，摧毁一个摄像头。回到主走廊继续走，走道会喷射火焰和蒸汽，在喷射时靠墙边走。来到一道锁住的门前，等所有队员赶到门会自动打开。

往前遇到破墙而出蹒跚走来的威廉博士，此时不能转身逃跑，只能面对威廉。迅速往后退，不要切换到瞄



前面的门会被佣兵炸开，跑远一点或躲到掩体后

准模式，那样移动速度会很慢，容易被威廉打到。攻击他右肩上的巨大眼球，或射爆走廊上的油桶来轰他，他被打中会眩晕几秒，不用多开枪，换好子弹等他再次捶地攻击后再打。打中他两次后，就可以转身奔跑了。

走廊上仍会喷射火焰和蒸汽，顺序是左、右、左、左，注意躲避。跑到门前开门，此时需要一段时间，身后仍不时传来威廉的咆哮声。到门两侧拿道具，回身攻击威廉右肩的眼球。


被威廉G撞倒在地，按屏幕提示左右躲闪他的攻击

条开阔的走廊，成群的佣兵攻过来，躲在铁箱后面阻击，并朝他们投掷手雷。将所有敌兵清除后，威廉博士再度破墙出现，挥舞钢管朝主角砸来，此时的主角被震倒在地，按屏幕上的提示，用方向键往左或右侧翻滚，躲开3次后才能站起来继续奔逃。途中躲避喷射的火焰，跑到走廊末端的门前，

门开后进到走廊摧毁右墙上的摄像头，进到房间遭遇一群佣兵，此时指挥官下达命令，尽快离开这里与阿尔法小队的汉克会合。清完敌人后在这里收集两份证据，一份在出口左边的发电机下，一份在出口前方的箱子上。

进入走廊遭到地狱犬的扑咬，用手枪较容易解决，近身时朝下射击，被它扑倒要及时按C键挣脱。进到房间补充急救喷雾剂和手雷，往前是一打开它还需一段时间，转身射击追来的威廉，等门打开毫不迟疑地冲进去。

汉克让“狼群”小队离开这里，回去给上司写份报告算是完成任务，而他搞丢了G病毒样本，决意留在这里。说罢，他转身迎向冲来的威廉……

## 第二关 腐化（Corruption）

**清除敌人：150**
**证据收集：20**
**目标时间：35分**
**推荐角色：四眼**
**敌人：人类士兵、僵尸、舔食者**

G病毒夺取行动的失败，使安布雷拉陷于岌岌可危的境地，孤身留在实验室的汉克也一直没有消息。浣熊市已经全面沦陷，成为僵尸横行的地狱。“狼群”小队奉命前往市政厅的数据库和档案室，销毁所有和安布雷拉公司有关的证据，防止这里的秘密泄露出去，“浣熊市行动”正式启动。

### 敌友莫辨的尼古拉

任务开始，小队4名成员在一间屋子里，先射爆楼梯对面的摄像头，再到身后铁箱上拾取证据。下楼梯，在右边的仓储室里有急救喷雾剂和另一份证据。穿过门到走廊，在左边的架子上拿抗感染喷雾剂。回身将门顶的摄像头爆掉，跟随队友沿走廊行进。

队友们对此次行动心存疑虑，如果不能完全的湮灭真相，恐怕所有人都无法全身而退。进到被称为“冷区”的地方，地上零乱地倒卧着几具尸体，头断血流，惨不忍睹。到右边的床边拾取证据，然后上楼梯开门。


遇到U.B.C.S.队员尼古拉，大家放了他一马

门开的一瞬立即后撤，开枪射杀扑进来的僵尸。进门往左边看，有群僵尸正在啃食尸体，开枪射爆附近的红桶送它们升天。将右侧墙壁的摄像头射毁，然后跑到台阶旁的货架上拿证据。进入前面的房间，用霰弹枪或手枪清除僵尸，不要忘了摧毁右边墙壁上的摄像头，在门两边的档案柜拾取两份证据。

进屋遇到U.B.C.S.队员尼古拉，他是奉命前来援救居民的，结果市政厅乱成一团，这里爬满了感染者和一些身份不明的军方人员，他们似乎在寻找什么。

尼古拉被僵尸的围困，试图找个相对安全的区域躲藏。整座市政厅已经被封锁了，很难有人能活着逃离，所以大家任由尼古拉自生自灭。来到楼梯间，在楼梯的右边拾取两份证据和一瓶抗感染喷剂，将弹药补满。

### 数据库的监控资料

上楼梯推开一道双扇门遭遇僵尸群，对落单的僵尸试下近身搏斗，这也是游戏的一个亮点，每名队员的格杀技都很有特色。清完僵尸收集道具，这里有4份证据，一份在右边成堆杂物的另一侧，一份在大树旁边尸体的血泊里，一份在

门右书房的书柜里，一份在门左地上。

进到大厅遭遇美军特种部队，指挥官下令彻底消灭他们，禁止他们带走任何证据。此时立刻冲到掩体后躲藏，抵御敌人的3波攻击。第1波敌人在正前方，第2波出现在右边的走廊，在他们尚未分散的时候扔一枚手雷过去。第3波从正前方的通道出现，开枪射击美兵的腰部可打成失血状态，此时身体会散发红光，会吸引附近的僵尸攻击。

清除大厅的美军后，跑到入口的右边柜子拿证据，然后走右边的走廊，从倒掉的木椅边拾取另一份证据，拿草药并补充弹药。在大厅里有道楼梯，上去收集草药和抗感染喷雾剂。返回大厅继续前行，在方形的小厅里边摆放着几尊铜色雕像，其间埋伏着几名美兵，躲在柱子或两侧墙后将其歼灭。往左边的走廊行走，从转角处的柱子基座上拾取证据。


在大厅遭遇美军特种部队

进到警卫室解决两名美兵，这里没有掩体，动作要迅速。在房间里共有5份证据，仔细搜索一下终端、档案柜和抽屉。在天花板上有摄像头。上前操作电脑解锁监控系统，看到一段早前的录像，尼古拉那家伙将队员丢给了僵尸群，自己逃之夭夭。

接下来要赶往数据库销毁所有监控数据，开门后立刻后退，消灭拥挤在门外的僵尸，也可以扔枚手雷过去炸一下。出门到右边的桌子拿证据，然后沿楼梯上去，消灭蹒跚而下的僵尸，跑到贩售机前拾取手雷。

推门到走廊，两名美兵正操持机枪清扫僵尸，将他们先解决，再消灭残留的僵尸。沿对面的走廊过去，从倒掉的柜子前拾取证据。往前是道通往楼梯间的双扇门，沿楼梯跑到顶层拾取吉祥物小浣熊，走到楼梯底层拾取草药、抗感染喷雾剂和弹药。返回走廊继续走，左侧的书房里有份证据。穿过大门来到下一座大厅，沿着环形的走廊顺时针走，清除沿途出现的美兵。

进到数据库，看到地上躺着几具美兵尸体，他们就是被尼古拉抛弃的队员。将机房里所有标记的7台主机摧毁，然后准备赶往档案室销毁最后的证据，这时地上死去的美兵爬了起来，他们感染了T病毒变成了僵尸，在他们动作前扔枚手雷过去。

### 档案馆的蓝图

消灭僵尸后离开数据库，继续清除走廊内的美兵。上楼梯摧毁头顶的摄像头，两侧传来激烈的枪声，貌似美军正和僵尸打得不可开交。两边的走廊都有证据可拿，收集完选择走任意一边。那些美军可以用闪光弹轰一下，然后射击其腰部制造失血效果，让僵尸帮忙屠掉。用鲁珀的“超级战士”技能或维克多的“隐蔽奔跑”可以避开战斗，直接冲进档案室里。

进入档案室要摧毁5堆设计蓝图，在进来的门顶有安全摄像头，摧毁它。第1份蓝图在右前方，再沿着左墙走找到第2份蓝图，在它的右边拿证据。往后走是一条人行道，前面是一片被档案架隔成的迷宫，往前找到第3份蓝图。往左走遇到有红色激光探测线的地雷，朝一端射击引爆即可。沿通道左转，然后沿左边墙壁走，从柜子上拿证据。接着再往右走，引爆两颗地雷来到房间的后边，在后面的墙边找到第4份蓝图，继续沿墙走找到证据和最后的蓝图。

销毁所有蓝图，出口的门解锁，出门后回身射爆摄像头。下楼梯，在底层摧毁另一摄像头，在它的下方有份证据。这里是个补给站，有几枚手雷和急救喷雾剂，武器箱里有支轻机枪。

推门进到演讲大厅，看到尼古拉站在高处的平台上。主角质问他为何要置自己的战友于死地，尼古拉发出狂肆的笑声，说他们的使命已圆满达成，“狼群”也将步他们的后尘，说完朝这边开枪，转身逃走。

天花板的通风孔里爬出一群舔食者，迅速跑到左侧的墙边拿证据。舔食者会用长长的舌头攻击，是比较难缠的怪物，优先射杀天花板和墙壁上爬行的舔食者。和队友站在平台上清掉出现的舔食者，然后跳下平台往左边走，射杀沿墙壁爬过来的两只，再往建筑材料的中间引爆地雷，拾取钥匙卡。随后出现的舔食者是无限增援的，不必恋战，迅速撤离演讲大厅，小心摧毁两枚地雷，使用钥匙卡开门出去。

出口前边有一堆箱子，在它们旁边拾取一份证据。

前面的房间里布满僵尸，这里可耐心清除，也可以无视它们冲到门口结束任务。在前厅有个接待前台，摧毁地雷和头顶的摄像头，在柜台里边找到打字机。长椅上还有部笔记本电脑，用它兑现收集证据的报酬。

## 第三关 暗淡无光（Lights Out）

**清除敌人：110**
**证据收集：20**
**目标时间：35分**
**推荐角色：贝尔特威、维克多**
**敌人：人类士兵、僵尸、自爆僵尸、血红头颅、猎杀者**

“狼群”销毁了市政厅的档案和监控数据后，接下来要处理的威胁是四处逃窜的幸存者，现在没有时间来逐个清除，为了避免信息外泄，“狼群”奉命前去破坏市镇北部的发电厂以瘫痪市里的通讯系统。


鲁珀的“燃烧子弹”技能对僵尸造成更多的伤害

### 市立医院

任务开始位于浣熊市立医院，现在要赶往天台，与搭载电磁脉冲炸弹（EMP）的直升机会合。抬头射爆头顶的摄像头，往前方的碎纸堆里拾取证据，再进到中间的办公室里拾取另两份证据。在走廊上有很多房间，逐间屋子搜索，能收集到两份证据和抗感染喷雾剂。走廊最左端的门需要蓝色钥匙卡才能打开，沿着导航方向走，在标记大门的左侧有间屋子，先进去拿蓝色钥匙卡，返回走廊左端屋开门，里面是补给点，有急救喷雾剂、闪光弹、破片手雷，柜子上有份证据，武器箱里有支榴弹枪，此枪对下面的战斗很有用。

进到餐厅遭遇尼古拉设下的埋伏，成群的僵尸从地上爬起来并围扑过来，朝它们投掷破片手雷，特别是当后面的门被僵尸冲破的时候，碎片和燃烧手雷是不二选择。离开屋子前记得收集两枚破片手雷，还有两份证据，一份在左下的角落，一份在右上的桌子上。

推门遇到僵尸，迅速后撤射击，优先射击头上有炸药的自爆僵尸，炸死附近的成群僵尸。进到下间大厅，接待前台的主机箱和柜子上都有证据，前台对面的墙壁有两部投币电话，从电话里取得另一份证据。往大厅的左侧走，看到一群僵尸在门口挤作一团，其中有只自爆僵尸，开枪点射它头部的炸药。

进到客厅，左边是一道门，右边是下行的楼梯，它们通往相同的地方。进入左边的办公室，射爆头顶的摄像头，办公室右侧有条走廊通往下层大厅。大厅的左边是间浴室，里边有弹药箱和证据。大厅接待前台的上方有摄像头，再到右侧的阶梯底部拾取证据。进到接待前台后面的小屋拿黑色钥匙卡，再赶到双扇门前，里边传出尖锐的啸声，是舔食者！

用钥匙卡开门，里边是一间凌乱的病房，大量舔食者和自爆僵尸游荡其中，保持距离来射杀。舔食者通常会在天花板上爬行，偶尔会被射掉下来，在僵直几秒后会爬起来。将怪物清除后，收集这里的3份证据，一份在左边病床的医疗终端上，一份在房间中部弹药箱旁，还有一份在标记大门前的柱子和尸体之间，大门的左侧墙壁上还有个摄像头，最后引爆门前的地雷进到下一房间。


埋伏在天台的尼古拉击毙了直升机的驾驶员

里面有自爆僵尸从床底钻出来，清除掉它再开对面的门，出去不要贸然前冲，楼梯上有两道激光线，将地雷引爆再上去。来到二楼大厅遇到更多舔食者和自爆僵尸，耐心清理后，往左边椅子旁的推车上拾取证据，到右前方病床间的书堆里拿到另一份证据。往标记大门行走，从门旁的柜台上取得证据。

推门出去到楼梯间，跑到楼梯底部拾取弹药、抗感染药、急救喷雾剂和证据。沿着楼梯跑上去解除地雷，换上霰弹枪到屋顶天台。在这里遇到新型僵尸——血色头颅，它们的生命值、攻击力和行动力都很高，奔走如风，出手似电，以下简称跑尸。

对付成群的跑尸，最佳策略是先扔一颗闪光弹，再补颗破片手雷或燃烧手雷。中距离的单体用霰弹枪来轰杀，近身的就肉搏杀掉。在沿斜坡跑到停机坪前，往右边的墙角望去，找到一个摄像头，将其摧毁。

就在此时，载着EMP炸弹的直升机朝停机坪飞来，尼古拉埋伏在某处用狙击枪射杀了驾驶员，直升机坠落在不远处的公园里，随后他引爆了埋设的炸弹，整个城区陷入火海。“狼群”小队伴随塌陷的地面掉到屋里，现在得赶往坠机地点，取回机上的EMP炸弹，不能让尼古拉得到那东西。

身上燃火的僵尸破门而入，后退射杀。出屋到椅子旁的茶几拿证据。前面的地板是



遭遇强悍的猎杀者，集中火力打它的头部和腹部

塌陷的，遇到的僵尸都是燃烧的，并且数量众多，杀起来很费弹药，扔手雷轰杀，并让队友冲在前面。推开标志大门遭遇新型怪物——猎杀者，迅猛的爬行生物，善于扑抓撕咬。持续移动身形，让队友的火力牵制它，集中火力在正面射击它的腹部和头部，在背面射击腿部，此怪背部皮甲很厚，不要浪费子弹。进到停尸间遇到另一只猎杀者，这里的屋顶和地面有探测激光线，引猎杀者撞上激光线，地雷会对它造成伤害。

## 公园

离开医院来到破败不堪的街道，靠着左侧的墙走，能找到两个摄像头。跑到倾覆的救护车那里拿急救喷雾剂，穿过民居来到另一边的街道，看到一些U.B.C.S.队员在与僵尸混战，将他们打成流血状态吸引僵尸，再扔燃烧手雷或破片手雷清掉。沿左边的小巷过去，从救火车里拿到两颗破片手雷。回到街道继续走，来到貌似墓地的地方，拾取证据和泵动式霰弹枪，往前找到坠毁的直升机。

在地上有闪烁着橘黄色光芒的东西，那就是EMP炸弹，拾取它。用霰弹枪解决出现的跑尸，沿着石拱桥走过去，找到第二个EMP炸弹，此时通往教堂的栅门解锁。先不要出去，沿着围墙往右边走，找到一个下水道口，在右边购物车前拾得浣熊市吉祥物。

## 教堂

来到教堂院落，看到拿着狙击枪的尼古拉在教堂的二楼，说他并非一个人在战斗，能够了解U.S.S.的行踪，知道他们有贵重的EMP炸弹，是因为有人向他提供了U.S.S.的通讯频道，并且通过U.S.S的行动来汇集僵尸的战斗资料，

庭院里有不少补给，从武器箱里拿取狙击枪，躲在雕像、灯柱和树木等掩体后，等楼里尼古拉露头的瞬间射击，或者引爆屋里的油桶，造成一定伤害后会响起钟声，消灭召唤出现的僵尸。解决掉两波僵尸后，第三次伤害到尼古拉，他就会逃离现场。

将枪换回霰弹枪，进楼是一间小教堂，解决僵尸后到祭坛那里拿第三个EMP炸弹。这里有两份证据，一份在钢琴的椅子上，一份在祭坛旁边。这时离右边的门远一些，不久有僵尸冲进来，清完离开教堂到外面的小巷，躲在车辆后消灭出现的敌兵。



躲在掩体后狙击教堂屋子里的尼古拉

## 发电厂

进到电厂的大楼，穿过金属大门到右边的屋子补满弹药，然后进到电厂车间。跑上台阶从柜子上拾取证据，往右走拿第二份证据，再跑到后面的铲车处拿第三份。接下来要给三台发电机安装EMP炸弹，若使用的角色是维克多，用他的伪装技能不会被敌兵发现，任务变得非常简单。如果使用的是贝尔特威，可事先在敌兵出现的门口布置地雷。

先启动控制台升起第一台发电机，这时会出现大量僵尸和敌兵，射击士兵的腰部制造流血效果，以此牵制僵尸的力量。解决掉他们后过去安装炸弹，再回来启动控制台升起第二台发电机，进行下一循环。在启动控制台之前，建议在附近收集足够的补给。当升起第三台发电机时，尼古拉出现在平台上，不用理会他，让队友牵制他的火力，挂掉的话尽快复活。

将三台发电机全部安装好EMP炸弹后，城市的电力网瘫痪，任务完成，将那些混蛋遗弃在黑暗中吧！

## 第四关 险境（Gone Rogue）

**清除敌人：150**
**证据收集：20**
**目标时间：35分**
**推荐角色：四眼、鲁珀**
**敌人：人类士兵、僵尸、自爆僵尸、血红头颅、寄生僵尸**

浣熊市陷入无边的黑暗中，幸存者孤立无援。安布雷拉公司以此事为契机，将整座城市变成了生化武器的实验场，部署了强力生物兵器，代号：追踪者。然而追踪者发生了故障，在城中虐杀横行，不再接受任何指令。此次任务是将暴走的追踪者控制住并送去检修，首先“狼群”要前往一幢安布雷拉废弃工厂寻找一种可操控追踪者的复仇女神-阿尔法（NE-a）寄生虫。




任务开始，主角身在一间工厂外围的棚屋里，调查身后的房间，从办公桌上拾取两份证据，地上有颗燃烧手雷。出屋消灭2个徘徊的僵尸，回身将门顶的摄像头摧毁。沿街道行进，遭遇更多的僵尸，等跑尸现身再击爆油桶。往左边的胡同走，在末端的垃圾箱后拿两个急救喷雾剂和证据，在右边的武器箱里有狙击枪，装备上它。

沿街道继续行进，右侧的楼里埋伏着3名狙击手，正在清理街面上的僵尸。沿街左侧的平台缓缓移动，将窗里的狙击手逐个清除，再回到武器箱那里换枪。在街左平台末端的一堆盒子上方有摄像头，在街道右侧有被火墙阻挡的小巷，里边有份证据。

往前遭遇美特种部队的伏击，迅速躲到警车后，射击两队敌兵中间的炸药桶，再清扫残余。在左前方的门顶有摄像头，沿着街道引爆车辆上的探测地雷，来到墓地。

### 墓地

沿着土路射杀几个僵尸，沿斜坡下行拾取一把霰弹枪，用它对付墓地里的普通僵尸较有效率。进到右侧的一幢建筑里，里边有弹药箱和一份证据，以此为据点清理附近的僵尸。来到墓地另一边，有队美兵躲在墓碑后，守在高地扔手雷轰他们，或射击他们的腰部制造流血效果。另队美兵从对面的铁门冲进来，其中有名扛着榴弹枪，要特别小心。


一队美军冲进了墓地


街道右侧的楼里埋伏有3名狙击手，耐心清除

### 仓库

离开墓地来到一座大仓库外，在仓库前的垃圾箱旁拾取证据。进车库先到左边的垃圾处拾取证据，另一份证据在右边的木板上。跑到对面扳动电闸，有僵尸从门底涌进来，这时不必与僵尸纠缠，绕着房间跑动，将墙上的三个断路器全部拉下来，打开通往仓库的卸货门。

进到仓库发现被锁在了里边，射杀附近的僵尸，然后沿着右侧墙壁走，找到弹药箱和急救喷雾剂，再往左走遇到零散的美兵，搜索天桥下方的纸箱找到证据。

沿楼梯上去射毁摄像头，进到房间从右边桌上拾取证据，然后透过左侧的窗户看到一只生物兵器——追踪者，正在收拾一群无助的美兵。和指挥官联络，他说这里有台计算机终端，用它取得进入生物兵器研究所的权限。上前操作终端，然后在房间的控制台上收集证据，在窗户上和门顶有两个摄像头。

进电梯闻听指挥官的介绍，在实验所有只暴君T-103的失败实验品，要从它的大脑里提取NE-a寄生虫来植入追踪者的体内。

### 研究所

乘电梯来到下面的研究所，绕过控制台到里面拾取证据，射爆电梯左边门顶的摄像头。往前是三座铁桥的交集点，中间的圆柱里有条绿色通道，进去拾取吉祥物小浣熊。

回到交集点，走右边进入秘密实验室，看到屋子里出现新型怪物——寄生僵尸，不予理会。开枪射头顶的摄像头，然后搜索左边的实验台拾取两份证据。左边有间屋子里有摄像头，里边

还有道门需要蓝色钥匙卡才能打开。下楼梯后往右边的走廊走，在小屋里有急救喷雾剂、弹药箱，还有蓝色钥匙卡。返回上层的房间，用蓝色钥匙卡开门，里面的弹药箱里有榴弹枪，不过现在没什么用。

下到底层走廊，在左边被激光封锁的屋里躺着无意识的暴君T-103。继续走，从柜子上拾取证据。在右侧有被激光封锁的囚牢，在天花板上有个摄像头。射杀牢里的僵尸，跑到屋角拉下电闸解除激光的封锁，进囚牢拿到注射器。跑到暴君那里，用注射器抽取脑中的寄生虫。



从暴君的脑袋里提取寄生虫

这时僵尸和寄生僵尸出现，并且数量越来越多，不必恋战，迅速往楼梯上跑。此时那只暴君复活，现在不用理会暴君，全速奔跑，目标是收集三张钥匙卡。附近的几道门都解锁了，沿着左侧的墙壁走，进屋子从柜子上拿证据，继续走拿到钥匙卡。接着前往控制中心，解决里边的寄生僵尸，拾取第二张钥匙卡和一份证据。

沿楼梯下到底层，沿原来暴君手术室的那条走廊前行，在末端打开一道铁门，里面拥挤着一群僵尸，扔颗手雷进去，顺道炸掉顶部的摄像头，进去拾取第三张钥匙卡，旁边的桌上有份证据。现在要逃离研究所，上楼梯赶往安全控制中心，需要分别跑到两边的屋子操作控制台来解除安全系统，第二间屋子里有份证据可拿。

从打开的门来到下一区域，从左边的红色柜子上拿证据，身后的地上还有一份。上楼梯从桌上拾取证据，从左边的门出去，解决掉楼下的几个寄生僵尸，看到暴君再度现身，不用理会他，跑到中间的屋里拿证据，然后跑进一条狭窄的走廊，途中拾取证据，然后进电梯准备战斗。

### 追踪者

进仓库找到追踪者，它正拎着一挺速射机枪和一群美兵恶战。跑到二层平台或躲在木箱后面朝追踪者的头部射击，这是一个非常漫长的过程，直到将它打跪在地上，推荐使用的武器是手枪和霰弹枪。本作的手枪有着惊人的伤害，高出冲锋枪和轻机枪很多。场中有很多僵尸，它们的数量是有限的，在近身的时候最好解决一下。如果僵尸众多，可以跑到附近的集装箱里恢复和打游击。场中还有一些油桶，可以将追踪者引过来再射爆，能节省一些弹药和时间。

在将追踪者打掉一半血量时，绕到仓库的另一端，一队美兵涌了进来，他们的威胁比追踪者还要大，优先清除。最后将追踪者打跪在地，跑过去给它注射寄生虫，任务完成。

## 第五关 牺牲品（Expendable）

**清除敌人：150**
**证据收集：17**
**目标时间：30分**
**推荐角色：四眼、鲁珀**
**敌人：人类士兵、僵尸、自爆僵尸、血红头颅、舔食者、猎杀者、暴君**

在街道遭遇空降的猎杀者，这种爬行生物非常强悍

追踪者恢复控制，执行屠杀所有生存S.T.A.R.S.成员的指令。“狼群”小队要前往浣熊市警察局销毁证据，屠杀所有的生存者并撤离。安布雷拉和警察局长布莱恩曾经有过秘密协议，这份协议里牵连到了安布雷拉的高层人士，他可能正打算用这份协议来敲诈安布雷拉。

任务开始在街边的高层露台，搜索附近找到摄像头、急救喷雾剂和燃烧手雷，沿脚手架的坡道下到街面，清除附近的僵尸，在一辆翻倒的警用摩托车上拾取防暴枪，它和霰弹枪相仿，是近程杀僵尸的利器。在右边的小胡同末端，油桶和垃圾箱前有份证据。

沿街道前行，左边的门突然被僵尸撞破，燃烧火焰的僵尸扑

了出来，退后射杀，跑到街道末端那辆燃烧的汽车后拾取证据。沿街道右侧的阶梯上去，射爆门顶的摄像头进入警察局。



对付猎杀者用燃烧弹或火焰喷射器焚烧是不错的办法



## 警察局

沿走廊行进，从老虎标本基座上拾得证据。进到警长办公室，在鹿头下边拿到证据，在对面插有美国国旗的小桌上拿取吉祥物小浣熊，然后将办公桌上的证据销毁。射毁门顶的摄像头后返回走廊，用镇暴枪消灭出现的舔食者，尽量打头。

开双扇门时要小心，里边会涌出大群穿警服的僵尸，后退射杀。进到警局前厅的二层平台，沿着U形通道消灭僵尸和两只舔食者，然后爬梯子到大厅底层。先到左边桌子调查打字机赚取经验，再到右边的电脑旁拾取证据。往前射毁双扇门上方的摄像头，推门离开警察局。进到前院射爆头顶的摄像头，先不要往大门走，沿任一侧的楼梯走到底端拾取证据和燃烧手雷，在左侧院落的椅子上还有份证据。

## 城区街道

街道上飞驰着一辆警车，里边是《生化危机2》的主角里昂和克莱尔，惊心动魄的狂飙后，警车被一辆重型大货车撞成废铁，一团火焰弥漫开来。“狼群”小队收到指挥官的命令，调查那辆警车里是否有幸存者。

离开大门来到街道，从武器箱里拿到榴弹枪，然后跟随里昂进到车库。里昂逃走，从天花板的通风孔里爬出一群舔食者，先扔闪光弹定住它们，再用榴弹枪轰。摧毁天花板上的两个摄像头，左侧的绿色垃圾箱后有份证据。

从卷帘门出去，清理下街道上的僵尸，从门前的武器箱里拿狙击枪。先往左边的街道走，由右侧台阶上屋顶，这里的武器箱里仍是狙击枪。用狙击枪清掉对面屋顶的三名狙击手。沿街道往回走，在车库的旁边拾取证据，记得从武器箱换回原来的枪，顺路收集弹药。

往前清掉一群美兵，随后空中的直升机投下降落舱，从里边涌出一群猎杀者，是非常迅猛的爬行怪物。使用个人技能摆脱困境，若角色是鲁珀用“燃烧子弹”，若是四眼使用技能“催化感染”来操控猎杀者攻击它的同类。

跑到黄色出租车和电话亭这里卡住猎杀者，集中火力打它的头腹。沿小巷前行，一名僵尸破门冲出，小巷的末端还有一只猎杀者冲过来，躲避它的扑咬，游走射杀。穿出小巷清理几个僵尸，从武器箱里拿榴弹枪。沿街道行进，拾取急救喷雾剂和证据，射毁上方的摄像头。

来到加油站遭遇空投下来的猎杀者，射爆加油终端能对其造成较重的伤害。清完怪物，跑到饮料招牌左边的门洞里拾取证据和急救喷雾剂，然后沿着导航提示走，一队美军从车库冲了出来，将他们消灭后进入车库。

清掉僵尸和跑尸，穿过车库来到后面的小巷，从前面的绿色垃圾箱旁拿证据，再往前走，在红色垃圾箱后拿另一份证据。解决前面的几名美兵，拾取破片手雷和弹药，从台阶旁尸体前的手提箱拾取证据，往前进到开阔的庭院。

躲在公交车后面清除站在卡车顶上的狙击手，拾级而上清除美兵，调查附近的小巷，沿栅栏找到一份证据。沿着庭院和街道迂回行进，街角有只武器箱里有威力强劲的火焰喷射器，等将街道上的敌兵清完再回来拿取。

往前再次遭遇空投的猎杀者，用火焰喷射器焚烧它们，蛮有效率。接着会涌现美兵和跑尸，在降落舱的左边拾取证据，冲到前面的院里找武器箱，从里边拿榴弹枪，用它清理庭院里大群的美兵和僵尸。清理完毕，换回火焰喷射器往前翻墙过去。

## 暴君归来

暴君会将主角抓起来，这时迅速用手枪射他的头，主角被扔回地上。绕着车厢跑，躲避他的挥拳攻击，趁队友吸引他的注意力，冲过去用火焰喷射器焚烧他的身体，等他冲过来就灵活地奔跑闪避。在场中的公交车旁有只无限补充弹药的大弹药箱，经过的时候补满燃料。

将他打掉一定的血量后，另一名暴君现身，这时要记住先前的那个，集中火力先将他放倒。将两名暴君全部消灭后，跑进街道的安全屋。和指挥官联络，通讯频道里不见回应，“狼群”小队似乎被遗弃了，在这缺少支援的城区里，他们生存的几率微乎其微。

## 第六关 救赎（Redemption）

**清除敌人：100**
**证据收集：16**
**目标时间：35分**
**推荐角色：贝尔特威、鲁珀**
**敌人：人类士兵、僵尸、自爆僵尸、血红头颅、舔食者、猎杀者、寄生僵尸、超级暴君**

“狼群”追击里昂失败，好不容易脱离险境，却联络不上指挥官，陷入孤立无援的绝境。过了许久，指挥官才怏怏应答，说上层官员对“狼群”的表现不甚满意，勉强同意队员们的撤离要求，条件是前往事件最初的发生地，潜进威廉博士的实验室解决掉渗透到那里的间谍。


艾达是杀不死的，只能逼退她

### 秘密工厂车站

任务开始在工厂的运输车站里，先往右射爆摄像头，再往前穿过车厢，拾取楼梯下边的急救喷雾剂，在附近收集弹药和手雷。跑上楼梯过天桥，堵在楼梯口清除僵尸。

先往左侧下楼梯，在集装箱里找到证据，楼梯下有急救喷雾剂。回到天桥往右侧下楼梯，进到旁边的车厢引爆地雷，拾取另一份证据。

往楼梯的左侧走，沿着左侧墙壁找到一间小屋，里面有证据和抗感染喷剂可拿。离开房间在对面的铲车后拾取另一份证据，沿着两排车厢中间的站台走到末端，拾取急救喷雾剂和破片手雷。

收集完道具，沿着导航标记找到轨道升降机控制台，附近的墙壁上有摄像头。启动控制台，等候升降梯的时间遭遇僵尸攻袭，绕着竖井和它们周旋。

进入升降机沿着竖井朝下方驶去，要去的是地下三层，每下一层都会停下来，朝前面的僵尸群扔破片手雷，再去启动控制台使升降机继续下行。在地下一层的控制台上方有摄像头，地上有份证据。地下二层会遇到一些寄生蟹试图去控制僵尸，天花板上同样有个摄像头，在控制台后面有间小屋，从里边拾取吉祥物小浣熊。

### 进入实验室

来到地下三层，左墙壁上有摄像头，附近还有各种补给道具。往前遇到艾达，将前方的油桶引爆，然后躲在掩体后避开艾达的枪火，她开几枪会扔一颗燃烧手雷。将走廊上的探测地雷逐个引爆，移形换位朝她逼近。艾达是杀不死的，只要逼近到一定距离她就会逃掉。在艾达埋伏的地方拾取证据，射爆天花板上的摄像头。

随后左边的天桥出现美军特种部队，清除他们后跑到天桥中部拾取证据，然后进入前方的走廊，在门口上方有摄像头。穿过走廊进到仓库区域，在集装箱之间零星分散着几个僵尸，尝试近身格斗屠戮它们。在天花板上有摄像头，附近的3只集装箱里有证据收集，补充弹药后乘升降机继续下行。途中有舔食者从通风孔爬出来，争取在跳到升降机之前杀掉，节省急救喷雾剂。在平台上有弹药箱，可无限补



不要被艾达的手雷炸到，解除途中的地雷逐步前进

给弹药。

清完舔食者，升降机继续下行，在底部的房间有大群僵尸，还有寄生僵尸混迹其间，拥挤混乱，在电梯门打开之前扔几颗手雷过去轰炸，再开枪清扫残余。离开升降机到前面的箱子拾取证据，再抬手射爆摄像头，在旁边电脑终端兑换经验。

### 实验室

来到圆形的房间，下部是炽热的熔浆池，这里是动力室。沿坡道跑上中间的圆形平台，清除猎杀者，跑到门前听到广播通告，这里已经启动了自毁程序，得赶快撤离。进入警卫室开枪射爆墙上的摄像头，再到一排主机设备后拿证据，在沙发靠背上还有一份。

上楼梯进入监控室，到左边拿一份证据，然后操作控制台看到一段监控视频：里昂射杀掉一只暴君，而艾达倒地毙命，里昂悲伤欲绝，黯然离去。指挥官发来讯息，确定画面中的人是警员里昂，他已取得获取高级别机密文件的权限，“狼群”务必要杀掉他。开枪射爆右边的摄像头，清除走廊上的僵尸，进入动力车间。

车间里到处是僵尸，在入口左边有几枚燃烧手雷和破片手雷，入口右边有只武器箱，里边是榴弹枪，用它们清除从容器里陆续跳出来的猎杀者。在二层的容器右边拾取一份证据，跑到顶层开门进房间，摧毁门顶的两个摄像头，从柜台后面拾取证据，然后使用竖梯来到上层。

这里是圆形的大厅，如果角色是贝尔特威，可在路上设下地雷来清除追赶的猎杀者，否则就直接沿着环形的通道逆时针跑上去。爬竖梯到维修平台，这里遭遇成群的跑尸，杀开一条血路抵达标记点。


电梯下方的熔浆里爬出一个大家伙

来到动力室，看到熔浆里爬出一只怪物，它浑身散发熔岩般的红光，这是《生化危机2》中T103的终极形态，它在熔炉里脱掉了束缚能量的风衣，从而变异成超级暴君。超级暴君的攻击力骇人，在它扑过来的时候要迅速避让，保持中远距离，全力射击它胸前炽热的心脏，打到一定程度它会咆哮，此时不要正对着它，它在咆哮完会朝前扑跳。反复打出几次咆哮后，它会跳下平台。

乘升降机上行，消灭井道上攀爬的舔食者，然后选好站位躲开井道喷射的火焰，随后超级暴君再次跳上来，打法和此前一样，保持距离并射击它的心脏位置，打得它咆哮数次后会再次掉下去。逃出实验室，指挥官说他用的是欲擒故纵之技，故意让里昂跑掉。

## 第七关 曲终（End of the Line）

**清除敌人：150**
**证据收集：8**
**目标时间：30分**
**推荐角色：鲁珀、贝莎**
**敌人：人类士兵、僵尸、血红头颅**

威廉博士的女儿雪莉感染过G病毒，并且打过病毒抗原体，警员里昂和克莱尔保护着她。“狼群”小队此次的任务是要杀掉里昂并俘获雪莉，否则安布雷拉和“狼群”都将面临覆灭的命运。

任务开始拉于码头的货场，开枪射爆左边简易房上的摄像头，在身后的卡车边拾取破片手雷。沿阶梯下去，右边的垃圾


在货场清理僵尸，并寻找里昂的踪迹

箱后面有急救喷雾剂，前边的武器箱里装有狙击步枪。杀掉路边坐着的僵尸，从旁边的垃圾筒旁拾取证据。

继续往前走，被坠落的集装箱阻住道路，在它后面的远处集装箱顶站着一名狙击手，用狙击枪三弹命中即可解决掉他。沿着左边的通道走，在起重机的维修车上拾取证据。利用起重机旁的楼梯爬到集装箱上，小心左前方集装箱上的两名狙击手。扔手雷清掉下面的僵尸，沿着集装箱顶的路径前行，下楼梯到开放的集装箱里拿证据，旁边的武器箱里有榴弹枪，带着它跑到前面的集装箱顶，轰杀下面成群的僵尸。沿着集装箱铺成的通路走，下到地面调查途中的两只集装箱，拾取证据并换上霰弹枪。往前射杀两名美兵，到左边的维修车拿证据。

来到一片开阔地带，看到里昂躲在上方的集装箱后，克莱尔朝“狼群”发射榴弹，不管是否被榴弹炸到，主角都会流血，引得僵尸蜂拥而来。后退扔闪光和破片手雷阻击它们。跑到桥下找到弹药箱，将附近的探测地雷解除掉，前面埋伏有美兵，将他们打成流血状态吸引僵尸。往前从尸体上拾取轻机枪，摧毁铲车旁的摄像头。

看到克莱尔撤退，指挥官说时间紧迫，要尽快解决里昂和克莱尔，捉回雪莉。车厢之间有很多探测地雷，从车厢底部爬出来大量僵尸，先绕到卡车的门旁拾取证据，再往前解除地雷消灭僵尸和美兵。

里昂站在屋顶，用狙击枪清理下面的僵尸，发现主角的话也会攻击。这里的目标是爬到里昂所站的屋顶，不过里昂的狙击枪挺厉害，并且在这段距离的场地中有无限刷新的僵尸、跑尸和美兵，因此建议先将里昂打跑，再将美兵打成流血状态，吸引附近的僵尸，然后贴着右侧飞速往小屋的竖梯跑。

如果角色是鲁珀，可以开启无敌技能“超级战士”，无伤跑到那里。若是贝莎，用技能“兴奋剂”来提升奔跑速度。其他队员可以扔闪光弹来拖延僵尸，全速疾奔。

爬梯子前补满身上的血，先别上去，往楼梯的右边找到一节车厢，绕到它后面找到吉祥物小浣熊。

爬到屋顶找到负伤的里昂，里昂叫克莱尔赶快带着雪莉逃走，克莱尔却担心里昂的安危，想和“狼群”妥协。此时选择杀掉里昂还是保护里昂，进入最终战。



里昂让克莱尔带着雪莉逃离此地

无论哪条路线，战斗是相似的，只是战斗的对象和结局发生改变。如果是保护里昂，需要杀掉两名前队友，以三对二。如果选择杀掉里昂，需要杀掉两名前队友加上里昂，以二对三。下面以杀里昂的剧情作介绍：



战斗开始，往右边的箱子拿证据，再上前拾取急救喷雾剂。跑到铲车那里找到另一只武器箱，里面有榴弹枪，旁边还有份证据。爬竖梯到房间找到证据和摄像头，桌上有打字机，武器箱里是高精度来复枪。

收集完道具，守在高处平台守株待兔，等一名前队友上来将其解决。下楼清几个普通僵尸，找到另一名前队友杀掉他。现在只剩下里昂了，他的手枪威力巨大，伤害高过狙击枪，并且会不断地扔手雷，因此要时刻躲在铁箱后边，趁他露头扔手雷的时机用狙击枪狙头。

**结局1：** 杀掉里昂后，主角一枪解决掉了克莱尔，将雪莉带回安布雷拉。

**结局2：** 救下里昂，主角和指挥官谈起条件，要他派遣一架直升机过来。指挥官拒绝提供援助，主角声明和安布雷拉终止合约，然后和里昂、布莱尔、雪莉一道逃离浣熊市。P

# 铸剑为犁，冰心可鉴
## ——那些书写历史的国产单机RPG




**编者按**

每当我们讨论起有关国产单机RPG游戏的话题时，心中总不免泛起层层涟漪。那些曾经的单机游戏总是如轻风拂面般掠过我们的记忆，轻轻地拨动那根早在千年之前便已经深埋于我们心中的心弦，让我们每次都能在游戏中体会一份似曾相识的亲切感。

如果要问这份亲切感源自何处，答案恐怕就在于我们立足的这片土地上千年未曾间断的历史轨迹。从上古神话到历史演义，从秦皇汉武到唐宗宋祖，这“合久必分，分久必合”的天下为我们留下了无数的故事，成为了国产游戏取之不尽用之不竭的题材宝库。无论游戏的设定如何神鬼莫测、主旨如何标新立异、情节如何峰回路转，我们都能在游戏中找到那份对历史的关怀。诚如国学大师钱穆所言：“自称对本国已往历史略有所知者，必带有一种对这段历史的温情与敬意。”对于那些优秀的国产游戏而言也同样是如此。是娓娓道来也好，是肆意颠覆也好，是古今穿越也好，是嬉笑怒骂也好，能够在我们记忆中留下印记的，无不是拨动了历史那根细弦的作品。

本次的这篇文章为我们简单地梳理了一番国产单机RPG游戏的历史，流淌在本文作者笔下并不只是游戏的历史点滴，更是蕴藏在游戏深处的那一份对历史的温情与敬意，且让我们放下各自的偏执，从另一个角度看一看我们的RPG游戏吧。

由著名单机角色扮演游戏改编的电视连续剧《天之痕》就要在暑假与大家见面了。这一次的改编无疑是主流社会对《轩辕剑》系列原作游戏价值的肯定。算上已经被必编的《仙剑》，在不久的将来，“三剑”齐聚银屏再度展开一场“华山论剑”也不再是遥远的梦想。虽然对于许多老玩家来说，对于电视剧到底能够在多大程度上还原原作游戏的历史观还依然持保守态度，但是对于更多的新一代观众来说，也许这部改编作品将成为他们与《轩辕剑》系列的第一次邂逅。电视剧的播出距离原作游戏的发售已经过去了12年，如今的大环境早已不比当年，但《天之痕》依然得到了广泛的关注。一款经过了12年的游戏为何还能保有如此的生命力，不

但经得起讨论而且还值得改编呢？《轩辕剑》的独特世界观到底来源于何方，又要走向哪里呢？笔者试图从国产单机RPG的简单回顾中来寻找这些问题的答案。或许能够在这里找到一点内容以兹后来者参考。

## 启蒙时代：传承而来的江湖史观

人间有情，更胜天道。

——《轩辕剑叁》

国产游戏起源于上世纪80年代晚期至90年代初期，抛去早期实验性质的游戏，可以说是《侠客英雄传》《神州八剑》《轩辕剑》等作品开启了国产游戏的时代。从这些简单的雏形中不难看出今天国产游戏的许多常见元素：架空世界观、具有神话色彩的武侠、爱情元素以及我们最关心的历史框架。《轩辕剑》在初期也是以神话作为切入点，一代对后续发展影响很小，但至少源于神话，贡献了一把轩辕剑。这把实力逆天的神器成为了横跨漫长时空的重要道具，扩大了整个系列可以涉及的题材，创造了一个独特的品牌。以上种种使《轩辕剑》在市场的大浪淘沙中最终存活下来——而之后我们看到的大多数游戏没有这么幸运了。



没有人能估量这些早期改编的武侠游戏对国产单机游戏的影响，尽管它们最容易被忽视


《春秋英雄传》是单机游戏黄金时期改编历史的佳作，历史观上注重玩家的体验


《剑侠情缘》系列的辉煌有些时候难以再复制，毕竟，那个单纯的时代已经一去不回

很快，改编武侠小说成了缓解早期游戏剧情幼稚的良方。智冠科技与金庸签下小说改编权，武侠式的戏说历史也逐渐在国产游戏中唱起主角。经过一个大量改编小说与漫画的时代之后，留下来的除了《鹿鼎记》《金庸群侠传》《破碎虚空》《风云》等各具特色的佳作之外，还有那些由评书和早期报纸连载小说逐渐演变过来的作品。同期《仙剑奇侠传》等原创作品似乎更热衷于架空世界，与这一派改编系列互相影响，直到昱泉的《新神雕侠侣》和《新笑傲江湖》为这个改编时代画下了句号。这股大潮确实改变了单机游戏的发展思路，多角恋、多结局、对剧情和历史的热衷……如今的这些元素说不清有多少是来源于当年那些雏形作品之中的。

在这其中，《枫之舞》是《轩辕剑》系列成熟的标志，它第一次在游戏中融入了历史元素，由于受到武侠游戏的影响，作品中刻画出了别具一格的墨家大侠形象，也奠定了情感路线的基础。从价值观来说，这一代继承了历史演义的特质。故事中出场的墨子、鲁班、孙膑等人物不难唤起玩家的共鸣。历代的故事大局在此被确立，但如何更合理地拼接这些元素，已经成为了每一代《轩辕剑》成功与否的关键所在，实在是“成也历史，败也历史。”

## 古典时代：侠之大者的历史传奇

世外悠悠隔人间，不忍凄凄乱世烟。慨怀潇潇任风逝，云霭冉冉绕仙山。

——壶中仙

当单机游戏的聚光灯从台湾地区转移向大陆的时候，原创的剧情也渐渐增加。《剑侠情缘》《赵云传》以及晚些年的《秦殇》都是令一代玩家难忘的作品。它们继承了武侠小说的思路，强调个人意志对历史的推动与改变。游戏中频繁出现大家喜闻乐见的历史人物对当世时事作出不同的判断与决策，你也可以以第一人称身份和他们交流对话，组队或交战，更增加了游戏代入感。在《赵云传》中你可以扮演赵云，让蜀国一统天下；在《剑侠情缘》里你可以救出岳飞扭转历史，体会大快人心的结局。这些作品的人物和剧情往往比较传统，主角往往一丝不苟地奉行着大侠们的价值观，他们忠于君主，仗义执言，行走江湖，在历史中游刃有余地完成自己的使命。他们凭借个人英雄主义和身为主角的双重光环，闯出一段段荡气回肠的冒险旅途。此类作品的剧情也体现了一种独到的美学——硬朗、大气、悲壮，富有古典主义色彩和史诗感。这是当时社会大环境和传统历史观影响下的产物，是一个难以被复制的时代。

然而当人们翘首仰望历史上某座高耸入云的丰碑时，往往会忽略地基下出现的裂缝。历史改编类型的游戏也是如此。这类游戏多半都有致命的硬伤。在国产游戏从改编走向原创的过程中，免不了要经历这样一个依托现有资料进行创造性改编的时期。但这样的剧情思路难免留下漏洞，在历史成败大局已定的前提下，很难书写出峰回路转的故事来。众多的历史人物固然让故事富有传奇色彩，但是在历史观和价值观逐渐呈现出多元化格局的过程中，这些逐渐失真的历史人物就由原作中的“垫脚石”变成了续作中的“绊脚石”。

历史游戏的续作开发往往让制作人陷入两难的境地之中。续作必须涉及到历史，还要与前作有或多或少的联系。于是我们看到无数经典作品的续作只能在历史与剧情之间挑选其一进行发挥，而发挥的结果也往往并不尽如人意。《剑侠情缘》初代刻画了一幅岳飞抗金时期大气磅礴的史诗画卷，但续作却变成了一段儿女情长的江湖传奇，历史的厚重感一扫而空。《秦殇》刻画了大秦帝国末期的民不聊生，处处具有“殇”的气氛，这种宏大的叙事风格至今仍被很多玩家津津乐道，但续作《复活》无法逃避固有的模式，结果只能编造出蚩尤复活、天下动乱的俗套剧情。中国历史看似源远流长，但至今仍能让大家耳熟能详当作谈资的故事却并没有想象中的那么丰富，这也进一步限制了此类历史游戏的发展。

在这一时期，《轩辕剑》也进入了自己的黄金时代。当制作组发现世界观中码放的几把所向披靡的神器不可能构筑一个《剑侠情缘》那样的故事时，他们巧妙地把握住了历史与剧情之间的距离。在《轩辕剑叁》及其外传中，历史对剧情的影响在一定程度上被削弱了。西方诛魔入侵的剧情可以发生在任何一个朝代，而游戏中出现的几位历史人物对游戏主线剧情的影响力也很有限。整体来说，当时的《轩辕剑》定位还是偏向于幻想题材，但它巧妙地将历史元素糅合进游戏之中，吸引了一大批新玩家进入游戏世界之中，大大地拓展了游戏的受众人群，达成了一种平衡。

## 修正时代：文化剧变下的另类演绎

*有梦固然是好，但若强迫别人活在自己的梦中，那可就错了。*

——《轩辕剑肆》

随着互联网时代的到来，海量信息冲刷着人们的固有价值观，玩家对游戏的看法也发生了巨变，《荡神志》式的古典演绎不再止渴，历史游戏中也渐渐出现了更为奇诡的幻想。《轩辕剑肆》及其外传的出场引领了这一潮流。四代立足于辩证的历史观，外传《苍之涛》则更加直接地用太一之轮呈现了历史变迁的宿命和完全高于历史解构的内核。制作者眼中的历史多了一份宿命感，没有人会想到张良曾经是谁，也没有人会料到决定历史变化的居然只是“秦克晋”或者“晋克秦”。在这两部作品中，人的情感高于历史而存在，甚至超越时间而获得永恒，诚可谓“一沙一世界”。从此，《轩辕剑》的主题逐渐从融合历史元素升华为创造自己的历史观，并且在神话与历史之间找到了一个折衷的方法，迈出了难得的一步。

但四代人物造型的五花八门，使用武器的无奇不有等等新奇设定，在当时依然受到老玩家“文化气息淡薄”的批评。甚至木甲术和太一之轮本身就具有游戏化的性质，壶中仙或者宇文拓那样独自背负世界兴亡的形象，也变成了桓远之甚至兰茵的爱情游戏。砍头三人组和萝莉的登场也体现这一时期不再严肃的价值观，在这些方面，同期其他游戏走得比《轩辕剑》更远，却再也没能像《轩辕剑》那样走回来。

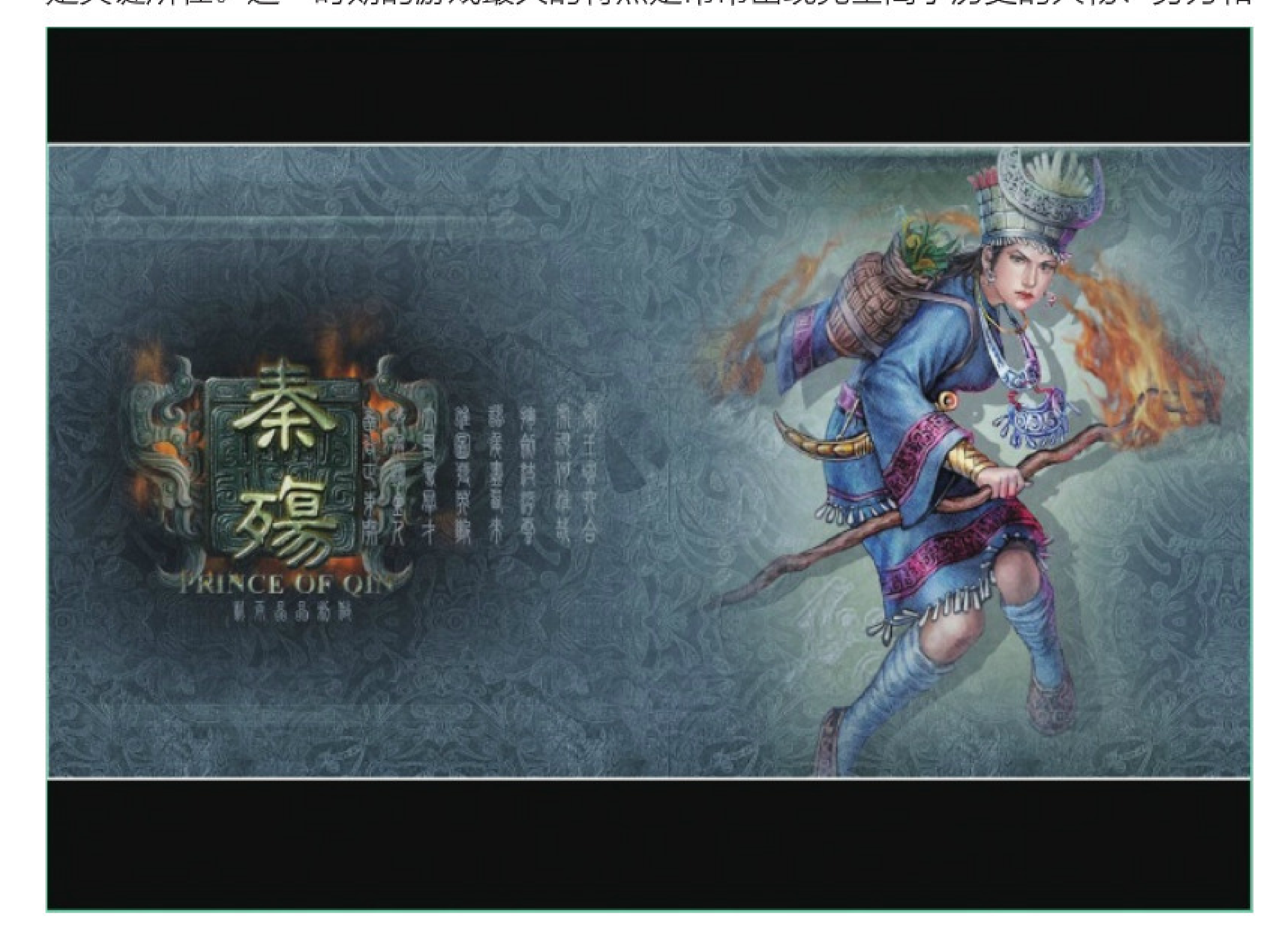
这一时期的其他游戏，如《征天风舞传》《幻想三国志》《天河传说》《反三国志》也都开创了各自的游戏风格。在这些游戏中，人物个性鲜明，剧情天马行空，历史元素挥洒自如，武侠、爱情、历史、神话……种种元素鬼斧神工般地被拼接在一起，为玩家谱写出一曲又一曲历史狂想曲。

历史游戏发展到这里，剧情合理与否似乎已经不再重要，对年轻人的吸引力才是关键所在。这一时期的游戏最大的特点是常常出现完全高于历史的人物、势力和游戏规则，他们神秘莫测，无所不能，其实力可以秒杀历史人物。譬如在《征天风舞传》中，主角雪傲天击败吕布不在话下，在跨越百年的恩怨情仇中，作为背景的三国历史显得像一个玩笑。我们在历史书上看到的历史，似乎只是虚幻的表象，曾经叱咤风云主宰历史的英雄人物纷纷走下神坛成为他人的棋子。在这样的背景下，游戏主角自然也无需受到历史背景的约束，个人的理想和诚挚的爱情变成他们追求的目标。

可惜的是，这一批游戏以及它们颇具后现代气息的历史观随着同期市场的不断萎缩在尚未成熟之时便被扼杀。《天河传说》和《征天风舞传》的剧情显然尚未完全展开，但续作杳无音讯。《幻想三国志》勉强撑过5代，但是逃不过一代不如一代的命运。在老玩家感慨之际，一种对历史的全新态度已经在新玩家中悄然兴起。

## 新时代：多元史观下的难题

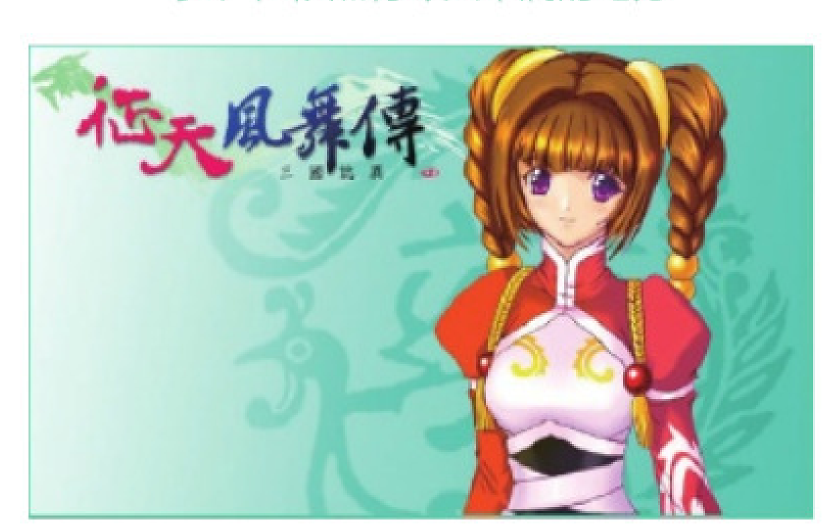
近两年来，祖国的单机市场出现了难得的回暖迹象，虽然新作游戏相继公布，但历史类游戏却不见踪迹。《雨血》《风卷残云》等以架空世界为背景的作品和《古剑奇谭》《仙凡之谣》等依稀涉及上古历史题材的游戏成为主流。新一代玩家对历史产生了更为复杂的情感，从留恋到怀疑，从怀疑到漠视，过去的历史观和侠客梦已经勾不起



人们往往会关注经典的历史游戏，但也热衷于忽略经典为什么难以持久的深层次原因。所有结论藏在表象背后



《云之遥》的史观显得比《汉之云》辩证很多，但依然有令人不满的地方



《征天风舞传》女主角秋暮雨黄色的头发当年引起过很多争议。今天看起来早已见怪不怪



图为台湾地区未完童话作品《御界神纪》，它或许可以向我们解释更颠覆的历史观



经典是要经历重复的检验，《天之痕》电视剧是否会话说三遍淡如水？相信我们眼前就是一个检验的机会

他们的兴趣，他们关心的是古装下的偶像剧，是热热闹闹的打情骂俏。不少传统玩家也表示，随着近两年大批新玩家的涌入，国产游戏变味儿了。

但若仔细搜寻，我们不难找到传统历史题材游戏新的探路者。只是他们从一线游戏制作公司转移到了民间。比如六萌的《姜太公的小岛》，傲雪的《国殇之血色狼烟》和未完童话的《御界神纪》系列等等都可作为例证。通过这些作品，我们可以隐约看到当下玩家对游戏历史观的取向。《国殇之血色狼烟》一派愤青势头，将民族问题激烈化，将网络时代“感性高于理性、愤怒高于宽容”的思维方式直观地表现了出来。而《姜太公的小岛》则使用借古喻今的方法，表达了制作人对当今社会的种种思考，但是这种思考说教意味浓重，剧情表现简单粗暴，争议颇多。《御界神纪》展现给我们的则又是另一种套路，作品中消去了对历史的那份温情，转而以颠覆的快感制造娱乐，创造了一个性别颠倒、思想摩登的上古时代。

以上列举的几部作品只是如今这个价值观多元化时代众多小众游戏的冰山一角而已。这些游戏虽然难以登上经典游戏曾经创造的历史高峰，但在长尾效应的影响下，都拥有各自的忠实支持者。只不过对于那些一路走来的老玩家而言，面对这样的时代总不免有些怅然若失。历史价值观从权威的高台上跌落下来，历史元素被肢解成符号与代码被四处粘贴，对历史的解读也从严肃的历史观构建崩塌为标新立异的个性展现。面对如此的局面，即使是把玩历史元素的个中高手《轩辕剑》也难免错失自己的定位。


《幻想三国志》常受到缺乏深度的争议，但去除思想价值和文化内涵是当时一大发展趋势

《轩辕剑伍》曾经尝试走出前几作的固有思路，没想到玩家并不领情，重蹈了《轩辕伏魔录》的剧情危机。于是《汉之云》决定效仿《苍之涛》，将另一个历史人物诸葛亮的形象完全颠覆，从鞠躬尽瘁的老臣变成了另一个暴力倾向版的陈辅。但由于剧情逻辑并不通顺，诸多处理简单粗暴，引起许多争议和不满。于是在最新的《云之遥》中制作组又选择了中规中矩的方法和依靠对前作大量的“致敬”来结束5代的三部曲。而在《兰茵篇》再次弱化历史，将三国变成故事背景，这才暂时缓解了玩家的情绪。

曲折的五代三部曲其实已经向我们证明，即使在这个价值取向多元化的时代里，大多数玩家依然保有对历史传统的关怀之情。并不是所有的人都以颠覆历史为乐，也并不是所有的人都已然漠视历史规律。也许某些国家大可以揶揄自己那支离破碎的历史而乐此不疲，但是对于中国这样一个上千年来历史从未间断的国家而言，过度地颠覆历史总是会让大多数人难以接受的。可以说，5代的失败并不是《轩辕剑》的过错，而是这个时代让它暂时迷失了方向。只希望曾经的辉煌不要成为它的包袱。对于《轩辕剑》而言，只有挣脱思维的怪圈，才能寻回系列的核心，而它一贯以来对中国神话历史的那份尊重与温情，便是这个核心所在。这也正是《轩辕剑》系列有别于其他经典RPG作品的重要标志之一。

挂一漏万地盘点了国内与历史相关的RPG游戏进化史，虽然没有泾渭分明的时间作为分界线，但从中我们依然可以清晰看出游戏历史观的发展脉络。前期从幼稚到成熟，从简单到复杂，后期从古典到现代，从厚重到快餐化。被市场选中的作品变成我们手头把玩的游戏，被市场淘汰的作品则变成我们笔下谈论的历史。虽然历史只可回首，但是往事并不如烟。深埋在我们胸口的那根历史的心弦，总有一天会被再次拨动。

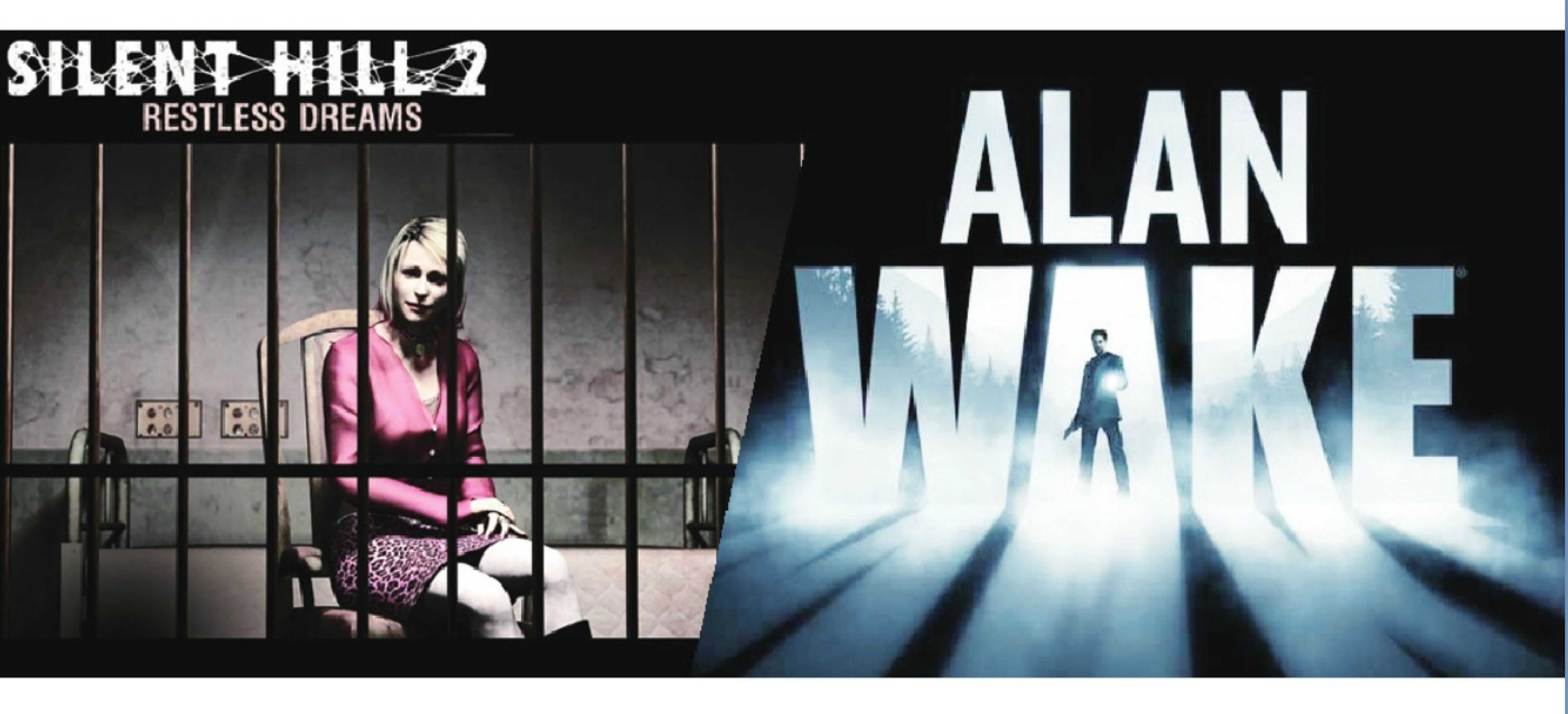
纵观民族单机RPG的发展历程，我们不难找到游戏之间许多内在的联系。它们循着祖国连绵不断的历史轨迹寻找各自的位置，为我们演绎了一断断感人至深的故事。可以说国产游戏的发展少不了每款游戏的添砖加瓦。在此我们也试着再次梳理了一番国游的生长脉络，列于表中，权且当作是对上文的再一次归纳总结吧。P

| 纵观历史国游十大名剑 | |
|---|---|
| 1 | 《轩辕剑》系列 |
| 2 | 《仙剑奇侠传》系列 |
| 3 | 《金庸群侠传》系列 |
| 4 | 《剑侠情缘》系列 |
| 5 | 《天地劫》系列 |
| 6 | 《新绝代双骄》系列 |
| 7 | 《秦殇》系列 |
| 8 | 《刀剑封魔录》系列 |
| 9 | 《幻想三国志》系列 |
| 10 | 《古剑奇谭》系列 |

# 浅析《寂静岭》和《心灵杀手》的同与异

黑夜给了我黑色的眼睛，我却用他来探索那荒无人烟的小镇

■甘肃 张小饼



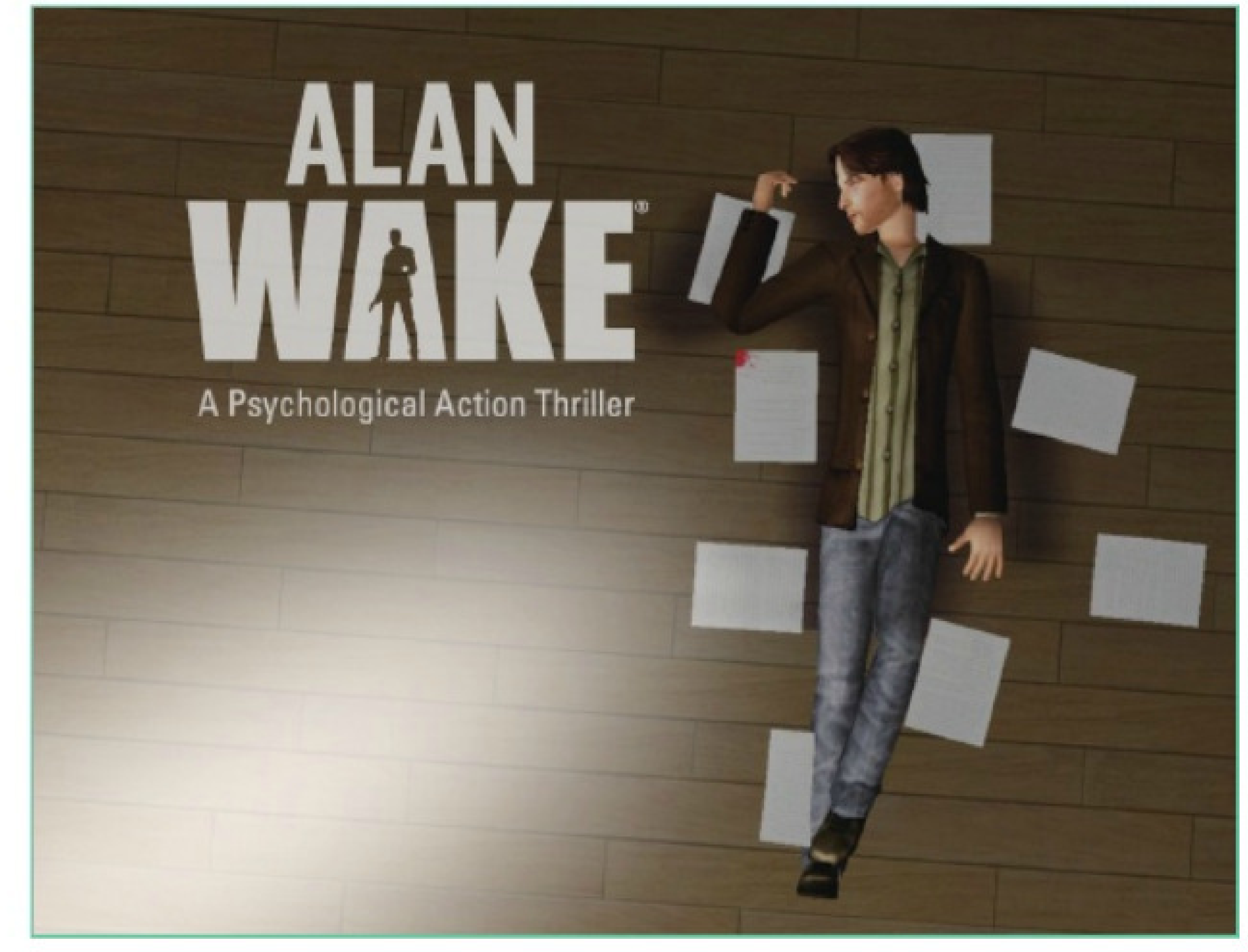

近两年是PC平台冒险类游戏的干涸期，自2010年《波斯王子5》发售以来，两年的时间内再没有一款冒险类大作在PC平台发售，《古墓丽影》《生化危机》等知名的冒险大作都纷纷埋头于精雕细琢怕赶工砸了招牌得不偿失。于是今年年初一款冒险类大作的登场对于尚处于空窗期的PC平台来说无异于久旱逢甘露，这就是由REMEDY于2010年在Xbox360独占发布，又于2年后移植到PC平台的《ALAN WAKE》(心灵杀手)。说来这款游戏的发布历程也算有趣，最初REMEDY对外公布游戏会登陆PC平台，但随后因为微软的资金支持而转为Xbox360独占。在Xbox360版发售2年后，不知道是REMEDY对于PC平台的执着依旧，还是Xbox360版销量没能让其满意，总之，《心灵杀手》又重新杀回了PC平台。应该说《心灵杀手》发售档期的选择占尽了天时地利，发售之后自




《寂静岭》系列对怪物的设计都融合了心理元素，每一个出现的怪物都是主角的心理映射



《心灵杀手》乏味的游戏形式




《心灵杀手》的剧情关键都潜藏在无数的原稿之中



《寂静岭》从来不避讳对极端宗教下血腥和杀戮的表现

然也是在PC平台收益口碑双丰收，尤其是它独树一帜的游戏风格更是在游戏玩家中有口皆碑，《心灵杀手》俨然是今年PC平台上上位最快的冒险大作。

对于《心灵杀手》，了解这部作品的玩家都会自然地联想到另外一款惊悚冒险类大作，那就是由日本KONAMI发行的《寂静岭》系列。这两款作品在故事背景设定和游戏风格基调上着实存在着很多共同点，例如同样的第三人称冒险，同样荒无人烟的小镇，同样有限的可视范围，甚至对于这两部作品的产生，两个开发小组也都声称是受了两个人的影响——斯蒂芬·金和大卫·林奇。斯蒂芬·金的小说《尸骨袋》和大卫·林奇的电视剧集《双峰》无疑是两个游戏制作组最大的灵感来源——《心灵杀手》中的光明之女几乎就是《双峰》中木头女士的翻版。当然，最经典的巧合还是两款游戏开头简直一模一样的开车撞鬼的安排。既然《心灵杀手》和《寂静岭》存在如此多有意无意的共同点，那么对两部作品的比较自然就是无可避免的事情。

## 异派同源的惊悚冒险大作

首先，《心灵杀手》和《寂静岭》都是以一座与世隔绝的小镇为背景来展开故事的（当然你也可以说这个设定来源于大卫·林奇的双峰镇）。两部作品的小镇可以说一模一样——都是人烟稀少鬼影乱窜，黑云压城遮天蔽日的偏远小镇。一个弥漫着浓重的灰烬和烟雾，一个则刮着让人头晕目眩脚底打滑的阴风。不管是城市街道还是乡村小路，在有限的可视范围内都总是潜藏着各路牛鬼蛇神。要说唯一比较大的差别那恐怕就是《寂静岭》的场景主要集中于城区，游戏中玩家是在各种洋房别墅里乱窜；而《心灵杀手》的场景则集中于郊区，游戏中玩家是在各种丘陵草地中奔波。如果把两部游戏的地图叠加一下，那基本就是一幅完整的城市规划图了。

其次，两作故事的幕后黑手设定也很相似。《寂静岭》里的幕后黑手是小镇上的邪教团体，为获取超自然力量，他们利用宗教洗脑教义和当地产出的迷幻物质来控制居民，并在历代的恩恩怨怨中形成了寂静岭独特的表里二重世界。《心灵杀手》幕后的操纵者是潜伏在巨釜湖底想要依托艺术家的力量彻底释放自己的黑暗力量，而他更是不费吹灰之力就可以控制小镇的居民为其服务。两部作品的反派都富于超自然的神秘力量，故事的开始也都是这些超自然因素引诱主角到达相关的小镇，在主角历险的过程中伙同手下的喽罗里应外合，对主角进行内外夹击，但结局都归于失败（《寂静岭》存在多重结局，失败是其结局之一）。

在游戏形式上，《寂静岭》和《心灵杀手》基本都可以概括为开门找钥匙的游戏类型。游戏的过程中都需要玩家在不同的地方寻找道具来推动剧情发展。同时，游戏地图在冒险过程中都扮演了至关重要的角色。能否看得明白地图、跟得上地图的指示决定了玩家是以线性模式推进游戏进程还是如无头苍蝇般四处碰壁进而放弃游戏。

除此之外在剧情风格上，《心灵杀手》和《寂静岭》的剧情推进方式都带有强烈的大卫·林奇风格。大卫·林奇是一位极富有个人特色的电影导演，其电影的最大的特色就是能把一个离奇的故事用一种更离奇和零碎的方式来进行拼凑展现和还原。并且大卫·林奇还很喜欢给自己的故事增加很多诡异费解的意识流元素，所以大卫·林奇的电影作品给人的印象如果要用一句话来概括的话，那就是相当的费解，甚至可以说是不知所云。譬如那部每每都会被列进史上最费解电影排行榜前几名的《穆赫兰道》。所以单就晦涩难懂这点来说，《寂静岭》和《心灵杀手》无疑都非常完美地继承了大卫·林奇的衣钵，纵观这两个游戏的玩家群体，相互之间打嘴仗争论游戏故事真相永远都是各自群体中最主流最长盛不衰的话题。

## 一样的冒险，不一样的风格

《寂静岭》第一作发售于1999年，虽然以现在的眼光来看这部作品，光画面就实在就很难让人提起兴趣，但《寂静岭》一代成功并接近完美地奠定了《寂静岭》系列游戏所有元素和形式的基调，之后所有《寂静岭》作品无一不是对这些元素和形式的反复利用。《寂静岭》前4作是由KONAMI旗下的本土开发小组Team

Silent负责开发，《寂静岭》也在Team Silent期间经历了其游戏品牌生涯的巅峰和回落，直到《寂静岭——起源》开始被KONAMI外包给了欧美的开发小组。

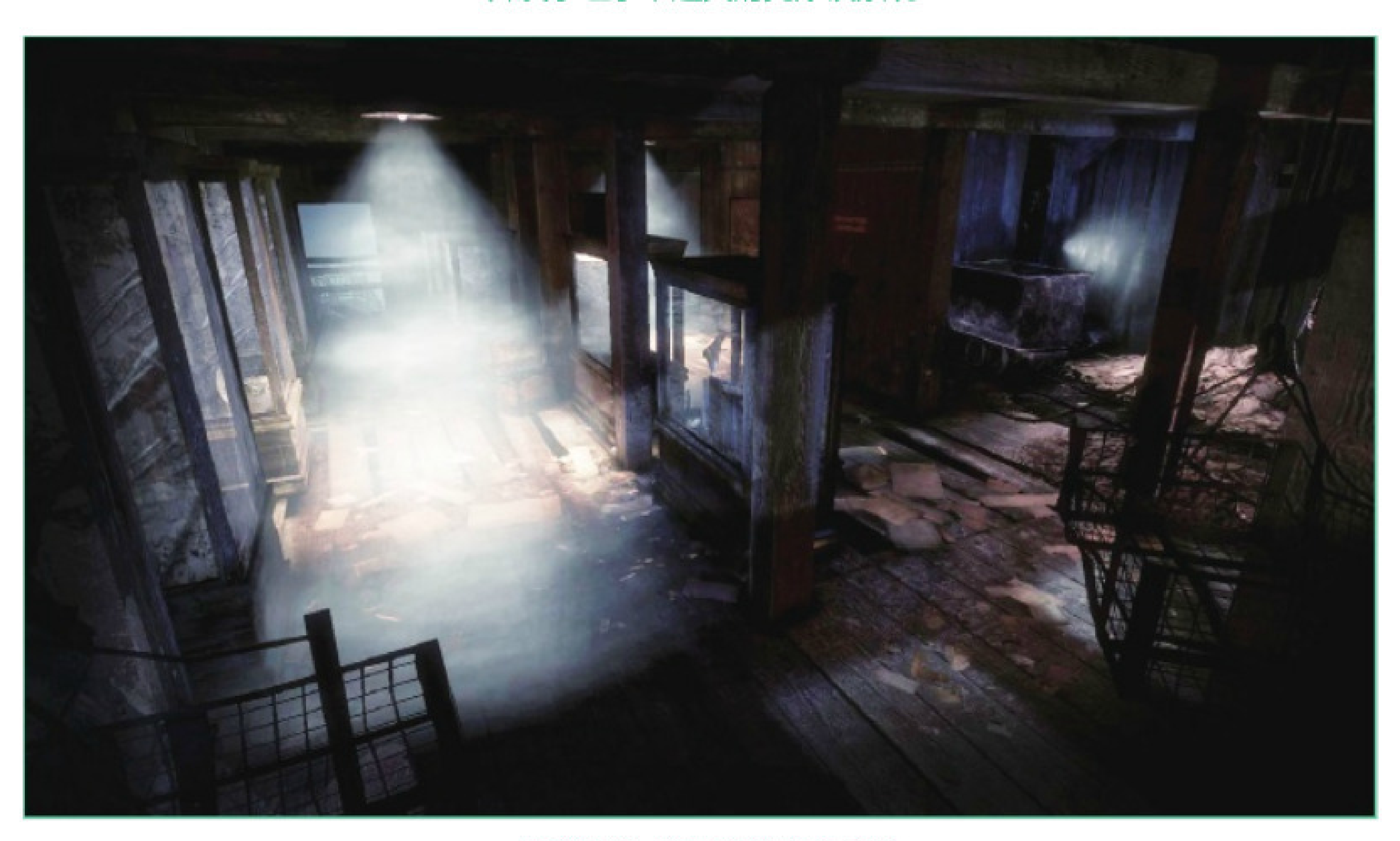
《寂静岭》系列带有极其强烈的血腥宗教色彩，不管是场景设计还是游戏配乐，都融入了精心设计的宗教元素。虽然受制于年代和开发小组的技术因素，《寂静岭》基本上一直都是游戏界技术垫底派的代表，但受益于对各种元素运用的左右逢源，使得《寂静岭》强烈的风格化削弱了技术引起的缺憾。

由Team Silent开发的《寂静岭》前4作属于传统冒险风格强烈的冒险类作品。游戏将玩家限制在有限的活动空间内从而牢牢的控制住了玩家的活动路线，因此制作组设计的地图格局都很狭小并且完全不开放。同时为了增加耐玩度，开发小组设计的场景都偏向于层叠式的建筑，因此在《寂静岭》几部作品里总是有逛不完的高楼大厦和爬不尽的楼梯电梯。不停地寻找道具——也就是“开门的钥匙”——是《寂静岭》的主要游戏形式。

相对《寂静岭》来说，发售于今年的《心灵杀手》自然在技术上可以完全藐视《寂静岭》。应该说《心灵杀手》的技术指标在PC冒险游戏界尚无人能出其右，尤其是逼真的动态效果将《心灵杀手》的整个游戏体验提高到了一个境界。《心灵杀手》中充斥着冷峻黑暗的游戏氛围，画面不仅以黑色调作为环境渲染的主基色调，而且得益于各种动态渲染和动态模糊处理，游戏把环境表现得亦真亦幻，黑暗歌特风格浓郁，代入感极强。如果你是个注重视听感受的玩家，那《心灵杀手》在这方面绝对能打高分。

游戏方面，不同于《寂静岭》的狭小地图，REMEDY最初是将《心灵杀手》作为开放世界游戏来进行开发的，但随后制作组发现开放性地图不利于剧情的线性推进，所以将大部分精力都投入到了后期地图的调整上，从而将游戏风格改变成了封闭场景游戏。虽然进行了调整，但《心灵杀手》中还是遗留下了非常明显的开放游戏特征：游戏地图比起一般的冒险游戏来说非常大，甚至在后期需要使用汽车代步。在游戏中敌人非常多，需要玩家不停地和各种敌人周旋，并且还需要玩家穿越大半个亮瀑镇来完成整个游戏剧情。射击和四处奔波触发剧情是《心灵杀手》的主要游戏形式。


开发小组手下逼真的亮瀑镇景观


《寂静岭》有更多的室内场景

## 同台竞技，孰优孰劣

《心灵杀手》和《寂静岭》的剧本都带有强烈的大卫·林奇风格，两作的剧本也都是很多人认同的佳作，并且两作的编剧都非常敬业地为游戏量身编写了数量极其可观的故事脚本和资料道具，在用心程度上绝对都非常值得肯定。但如若把《心灵杀手》和《寂静岭》的剧本平铺展开全面地比照，必然有棋高一着者。

单论基础剧情设定，《心灵杀手》和《寂静岭》绝对是平分秋色。不论是直接被赋予超自然属性的黑暗力量，还是依托于邪教势力妄图寻求超自然力量的宗教狂热分子，二者的设定都各具特色，难分伯仲。但剧情的出彩除了基础设定，更多地依托于基础之上的拓展设定，于是引入了类似平行世界理论而营造出独特表里二重世界的《寂静岭》自然更加出类拔萃。

表里二重世界绝对是《寂静岭》系列最引以为豪的匠心设定，正是在这一设定的帮助之下，原本诡异晦涩的剧情才得以顺理成章地推进下去，不至于含糊不清。《寂静岭》整体的叙事方式非常零碎和零乱，每一作都提供了无数的信息需要玩家去收集和梳理并要从逻辑上捋顺，才能明白所讲述的故事真相，虚实相交错综复杂是游戏剧情的基调。如果不能适当地将这些线索和事件分门别类，对玩家进行引导，那一个众说纷纭云里雾里的故事无疑会让玩家摸不着头脑。

《寂静岭》特意引入的表里二重世界观非常明确地定义了每一重世界的含义，并使用截然不同的美工风格进行渲染，这就使得玩家能清楚的明白冒险

过程中其所处的世界，进而理解所发生事件的含义。相比之下，《心灵杀手》就没有类似明确的设定。游戏中主角总是在各种荒山野岭里不停地奔波寻找原稿，但其行动原因和背景却很少在主线剧情中提及，而是一股脑都塞进了那些散落满地的原稿中，以至于游戏结束之后玩家都很难理解这个故事到底因何发生，为何要如此推进。

在剧情推进方面，Team Silent很好地抓住了大卫·林奇讲述故事的精髓，在安排故事进度和设置剧情推进点上功力可谓炉火纯青。Team Silent非常懂得何时撒网何时收竿，以及如何把一个故事讲得比大卫·林奇还神神叨叨。最为难能可贵的是，整个《寂静岭》系列作品相互之间设置的各种伏笔和线索都能完美呼应自圆其说，这说明制作小组在架构整个故事系列时考虑得很长远很周全。除此之外，得益于其开发成员均为日本人，前4作《寂静岭》都带有强烈的日系恐怖游戏的怪异风格，可以说Team Silent时期的《寂静岭》是风格化最强烈的时期，这在Double Helix开发的《寂静岭——归乡》中所剩无几。而《心灵杀手》虽然带有强烈的北欧黑暗的风格，但没有设置足够的剧情推进说明来对主线剧情进行气氛营造，过于依赖原稿，致使主线剧情风格流于平淡。并且《寂静岭》的故事带有非常浓郁的宗教色彩，其故事发生的本因皆源于邪教危害，有明显的抨击宗教的目的。而《心灵杀手》虽然画面风格强烈，但剧情风格却模糊不清，很难体会游戏故事的目的之所在。

而在游戏性方面，《心灵杀手》可谓先天缺陷严重。虽然《寂静岭》繁琐的开门找钥匙的单调游戏形式并不是万能的，但得益于其浓烈的传统冒险风格和狭小的游戏格局，游戏中除了各式各样数量可观的Memo和纸条用于补充背景信息外，存在于剧情主线用于推进游戏进程的是非常多的关键道具和谜题，用于凸显游戏的冒险本色。再加上制作组将剧情和游戏本身结合得非常紧密，两者相互补充，交相辉映，从而使得在贯穿游戏始终的开门找钥匙的过程中很少会冷场。

不同于《寂静岭》的传统冒险风格，《心灵杀手》呈现出来的则是一种非常杂乱的游戏类型。在整个游戏过程中除了黑灯瞎火的逃命之外，占据主要篇幅的是《生化危机》似的第三人称射击以及GTA似的开放任务设定。《心灵杀手》的故事基调无疑是纯粹的冒险故事，纵然故事剧本尚算殷实，但开发小组显然没有能够投入足够的精力去将大卫·林奇风格的特点和精髓融会贯通。在《心灵杀手》中除了最后的水电站合闸和遍地垃圾一样啰嗦地让人捡起来之后不想多看一眼的原稿之外，再没有一件符合冒险游戏定义的谜题和关键道具出现。游戏的大部分时间中玩家都可以像在玩《生化危机》和GTA一样，拎着手枪对着刷不尽的敌人练枪法，或者开着随处可见的汽车来来回回和NPC互动做任务。

虽然都打着心理惊悚的旗号，但《心灵杀手》并没有设计多少心理元素，在整个游戏过程中并没有像《寂静岭》一样在场景设计和美工上处处都和心理映射联系起来，除了在游戏剧本中可以挖掘到心理惊悚段落外，在游戏的过程中几乎很难找到所谓的心理元素。同样是个寻妻的故事，《心灵杀手》和《寂静岭2》一比，高下立判。

## 《心灵杀手》带来的启示

时至今日，技术的变革日进千里，当下的主流游戏市场早已不是当初那个单凭质量就能一夫当关万夫莫开的初级时代了。在琳琅满目的商品市场下，纵然有一身过硬的身板，没有上佳的形象包装也注定会被埋没。而《心灵杀手》在包装手法上则无疑是对冒险类游戏的一大启示。它依托其强大的技术优势和独特的包装理念，成功营造出了绝佳的视听效果，不论是其刻意模仿美剧而采用的独特的电视剧式的编排方式，还是无时不在的稍嫌烦人的慢镜头特写，以及辅以各种环境特效精心打造的歌特风格十足的亮瀑镇，都体现出REMEDY无时不把对玩家的视觉和听觉刺激放在首位，试图打造出一个具有北欧史诗气质的冒险游戏。虽然最后的整体效果不尽如人意，但REMEDY这种尝试无疑值得所有冒险类游戏借鉴，尤其值得一衣带水却以画面粗糙、操控手感差出名的《寂静岭》系列借鉴。其粗糙到毫无特效可言的画面，差到让人发指的操控手感，以及严重影响玩家体验的锁镜头设定等等都让玩家“印象深刻”。《寂静岭》团队在游戏设计上也许驾轻就熟，但技术上绝对有太多的游戏作品值得他们学习。在游戏类型同质化明显的今天，也许我们可以让《寂静岭》和《心灵杀手》这两款有着诸多相似点的游戏互相取取经，或许可以借此打造一款博采众长的冒险游戏大作来。P



新作的《寂静岭》开始添加了更多的户外场景




《心灵杀手》的动态效果营造得惟妙惟肖

# 网游审丑时代的闹剧

■北京 发条蛇

## 上篇：代言网游的“网瘾斗士”

他曾经自诩为“代表公正”的“网瘾斗士”；他曾经用混淆概念的手段把网络游戏视作“电子毒品”；他曾经拿着“海外游学”的资历，顶着“教育专家”的头衔四处讲学；他曾经是广大网友的心目中的闹剧主角，却也曾经被不少家长视作“解救网瘾青少年的楷模”——他，就是当代国内互联网的著名争议人物陶宏开，一位旗帜鲜明视网游为洪水猛兽的“网瘾斗士”。



“《亮剑2》比《魔兽世界》强一万倍！”——“网瘾斗士”陶宏开如是说




从“品鉴”到“免费代言”，经过好一番折腾后，陶宏开终于成为了《亮剑2》的招牌人物

然而，就是这位高调攻击网游的“民间专家”“良心化身”，却在今年第二季度的中旬做出了一个让所有人大跌眼镜的决定：他选择成为一款网游的代言人。

2012年5月21日，深圳中青宝互动网络股份有限公司召开游戏品鉴会，邀请各界代表前来为其全新网游《亮剑2》进行实测体验。在参与评鉴的来宾列表中，有一个公众人物的名字格外引人瞩目，那就是以“反对网游”闻名网络江湖的“网瘾斗士”——陶宏开“教授”。

尽管在最初，这位看似“立场大逆转”的“公众人物”口口声声地声明“我是评鉴人不是代言人”，但就在不到两周的时间之内，来自《亮剑2》开发商中青宝公司的一条公告让所有的辩解彻底化为乌有：

《亮剑2》游戏的题材符合陶宏开对健康游戏的定义，该款游戏所宣扬的亮剑精神，以及全免费的运营模式也得到陶宏开的肯定，所以陶宏开支持《亮剑2》。同时，在品鉴过程中，陶宏开也指出了该款游戏的存在的某些不足，并提出相应的修改意见。

官方公告一出，围绕着“代言人名分”的质疑总算是暂告一段落，“网瘾斗士代言网游”已是板上钉钉不容置疑的现实。然而，关于“网瘾斗士代言网游”的争议到此才刚刚开始：人们不会忘记这位“网瘾斗士”借着蓝极速网吧纵火事件粉墨登场热炒人气的行为；人们不会忘记他那些以偏概全、混淆概念并夸大其词妖魔化网游的发言；人们更不会忘记他那些“沉迷于网游半年以上，智商会有明显的下降；若是沉迷网游3年，智商将下降10%，也就是说，智力90的正常孩子玩网游3年，就会变成弱智”“魔兽世界是精神毒品”和“美国没有多少人玩网络游戏”的奇谈怪论。虽然相比于“名为戒断网瘾，实为收钱害人”的“电疗专家”杨永信之流，陶宏开背负的骂名相对而言似乎要略少一些，但这并不意味着我们可以认同这位“网瘾斗士”的所做作为。不过，尽管我们可以选择用“最坏的恶意”来揣测陶“教授”的行为目的，然而在此之前，我们首先应该搞清楚一个基本问题：

## 《亮剑2》到底是不是个好游戏？

“当然不是。”

面对我的提问，评测过数百款网游却从不敢自称“专家”的Fly毫不犹豫地作出了定论。“至于什么‘比《魔兽世界》强一万倍’”的评价，更是彻彻底底的无稽之谈。理由？同质化就是最大的理由。”

“所谓‘同质化’，这么说吧——见过在流水线上用模子压出来的塑料饭盒吗？《亮剑2》在本质上就和这种东西没啥区别——咱们先不提那水准严重脱离时代的游戏画面，就从内容来看，把《魔兽世界》的NPC和怪物模型搬到这个游戏里来，再把人物主题一类的东西从抗日战争换成奇幻背景，结果如何？一点违和的感觉都不会有。空有夸大其词的宣传口号，真正能让人耳目一新的亮点几乎一点都找不到，这就是《亮剑2》目前最大的问题。”

“说到宣传，其实《亮剑2》存在的另一个明显问题也在这里——不，我指的不是陶宏开的代言，明眼人都知道这仅仅是个噱头罢了，真正耐人寻味的其实是那个‘全免费’的宣传标语：和时下流行的绝大多数国产网游一样，《亮剑2》同样在游戏内设计了商城系统——毫不夸张地说，只要有这个系统存在，那就肯定会出现道具收费机制，否则所有的道具都可以在NPC那边买到，又何必要多此一举地设计这么个东西？仔细看看游戏官方网站上的公告，留意一下标红的‘我们宣布《亮剑2》将在6月5日全免费公测，针对公测全免费服务开启全免费运营模式’宣言后面的补充——‘之后，会根据情况开放其他形式的服务器（不排除收费服务器）’，这句话又是什么意思？稍有常识的朋友们想必都会心知肚明。”

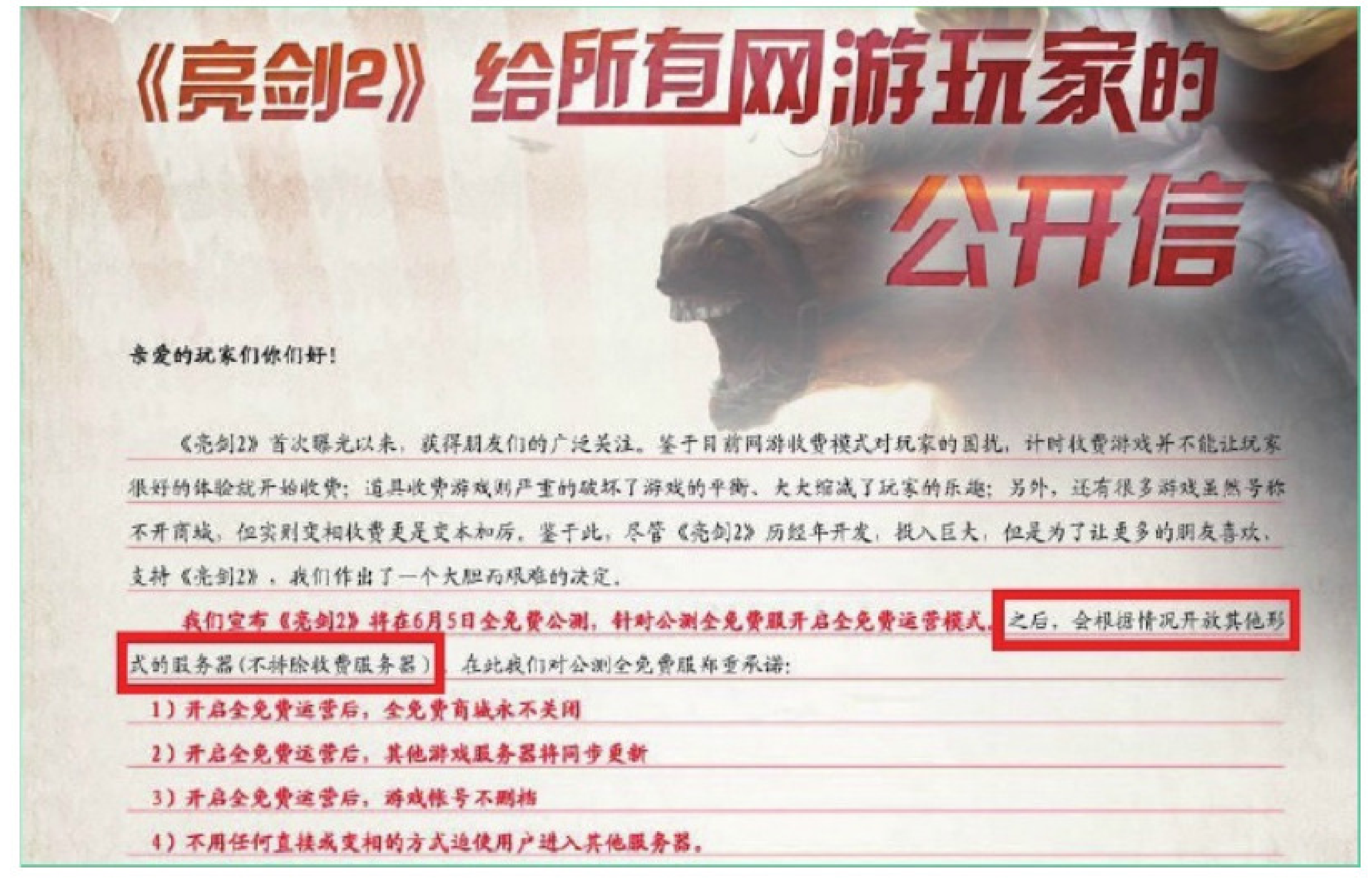
“总而言之，如果我们再把陶宏开这个变量带入整个《亮剑2》的宣传公式中，得到的结果就是这个：

这款网游顺应潮流在游戏系统里开设了商城系统，专门出售各种NPC那边没货的上等道具；

倘若这些商城里出售的道具都是不要钱的，玩家不费吹灰之力就能买到各种在NPC那边不出售的好东西，那就说明这款网游本身的系统设计存在缺陷——干吗不直接把所有的虚拟交易任务都交给NPC解决呢？



《亮剑2》的游戏画面……这真是2012年的技术水准吗？



《亮剑2》给所有网游玩家的公开信

亲爱的玩家们你们好！

《亮剑2》首次曝光以来，获得朋友们的广泛关注。鉴于目前网游收费模式对玩家的困扰，计时收费游戏并不能让玩家很好的体验就开始收费；道具收费游戏则严重的破坏了游戏的平衡、大大缩减了玩家的乐趣；另外，还有很多游戏虽然号称不开商城，但实则变相收费更是变本加厉。鉴于此，尽管《亮剑2》历经年开发，投入巨大，但是为了让更多的朋友喜欢、支持《亮剑2》，我们作出了一个大胆而艰难的决定。

我们宣布《亮剑2》将在6月5日全免费公测，针对公测全免费服开启全免费运营模式，之后，会根据情况开放其他形式的服务器（不排除收费服务器），在此我们对公测全免费服郑重承诺：

1）开启全免费运营后，全免费商城永不关闭

2）开启全免费运营后，其他游戏服务器将同步更新

3）开启全免费运营后，游戏帐号不删档

4）不用任何直接或变相的方式逼使用户进入其他服务器。

留意一下图中红框内的文字，这可与公告标题中的“全免费”不是一回事喔

倘若这些商城里出售的道具和NPC提供的品种相差无几，那就等于多此一举重复设计了相同的游戏机制，同样说明这款网游本身的系统设计存在缺陷——资源浪费指的就是这个意思。

如果这个商城系统现在的‘免费’状态仅仅是个招牌，日后必然要有所改变继续出现收费道具的那一套把戏，那就说明这款游戏本身存在欺骗玩家的嫌疑，——换句话来说，身为代言人的陶宏开口口声声强调的‘我代言的是一款健康优秀的网游’就成了一句纯粹的笑话。所以说，无论是当前的游戏质量还是日后的运营前景，《亮剑2》都谈不上‘比《魔兽世界》强一万倍’，陶宏开等于是在搬起石头砸自己的脚，白白折损了自己‘网瘾斗士’的名号——虽然这个头衔确实也没有什么值得骄傲的价值就是了。”

“归根结底，整桩‘反网游卫道士陶宏开代言《亮剑2》’事件就是一场不折不扣的荒唐闹剧。不过，又有谁会对这个情理之中的结果表示出乎意料呢？”

## 下篇：疑点重重的“屌丝逆袭”


2012年6月11日，“屌丝的逆袭”广告出现在猫扑大杂烩的首页上，立刻就成为了广大网民关注的焦点


2012年6月12日，主角署名为“吴倩”的“道歉广告”出现在广大网民面前，值得留意的是，在这个广告页面的最下方可以直接找到另一款网游广告的宣传链接按钮

“吴倩，你看见了吗？我×××现在有钱了。你当初跟那小子跑了，不就是因为他有几个臭钱吗？”

2012年6月11日，国内著名综合论坛“猫扑大杂烩”的首页突然出现了一则极为醒目的广告：一个叼着香烟、满脸戾气的青年男子咬牙切齿地通过视频向屏幕前的所有人展示着手中成捆的人民币。而从旁边的照片与下方的文字中，我们很容易看出这个广告所描述的故事：一个名叫“张毅”的打工仔在过去的7年时间中，始终“全心全意”地照顾着自己热恋的女友；然而由于经济拮据，这场并不美满的爱情最终以分手告终。就在被“高帅富”抢走女友的“张毅”叫天天不应叫地地不灵的时候，一个偶然的机会，一笔30万元人民币的意外之财降临到了他的头上。和绝大多数暴发户一样，一夜之间腰缠万贯的“张毅”毫不犹豫地砸出重金开始了自己的“报复计划”，于是，一则充满了浓烈个人怨念与小人得志气息的广告就出现在所有“猫扑大杂烩”会员的面前，并且在极短的时间内就被广大网民争相转载。很快，“屌丝逆袭在猫扑首页打广告报复负心女友”就成了微博与搜索引擎的热门关键字，“张毅”与“吴倩”的名字瞬间红透了国内互联网的半边天。

“现在呢？你没想到吧，我有钱了。你当初不是一直跟我要钱要买apple4吗，我没钱你还让我借钱去买，现在我有了，我还多买了一台给我妹。那谁不是有辆小别克吗？我现在能买三辆。”

尽管从页面布局、美工设计与文案编排的水平来看，这则纯属“个人报复”性质的广告从上到下没有一处细节不是在散发着“粗制滥造”的味道，但结合内容来看，如此敷衍了事的风格却也和事件本身刻意营造的基调相得益彰——无论是广告主角的姿态还是广大网民转载时采用的措辞，所有人不约而同地给这个故事盖上了一个毫无“快意恩仇”格调的印记——“屌丝”。必须承认的是，尽管“屌丝”这种概念的价值观与生活态度并不值得推崇，但从引发共鸣的角度来看，相比于“不懈奋斗一雪前耻”的传统套路，“机缘巧合一朝翻身”的博彩式逆转情节更容易吸引如今国内互联网民众的眼球——但这一切真的是戏剧化的巧合吗？

“你知道我登这个广告多少钱吗？10万。我就是想让你看看，我现在已经不一样了，我现在已经不是以前的我了。好了，就这样吧，拜拜。”

如果事件到此为宣告结束，那对于广大围观民众来说，顶多也就是为自己茶余饭后的谈资添加了一个新话题罢了。然而，接下来发生的一切却出乎了所有人的预料：就在次日，一则内容风格如出一辙、叙事主角变成了“吴倩”的“道歉广告”大摇大摆地出现在公众面前，没等观众做出反应，又有两则署名为“高帅富王坤”的同类广告带着如出一辙的“屌丝”气质堂而皇之地登台亮相。很明显，这种彻底脱离了戏剧化范畴的发展远远超越了围观群众的预期，之前一直潜伏在众人心底的疑问终于正式露出了水面：

## 这到底是冤冤相报的报复广告，还是纯属捏造的营销骗局？

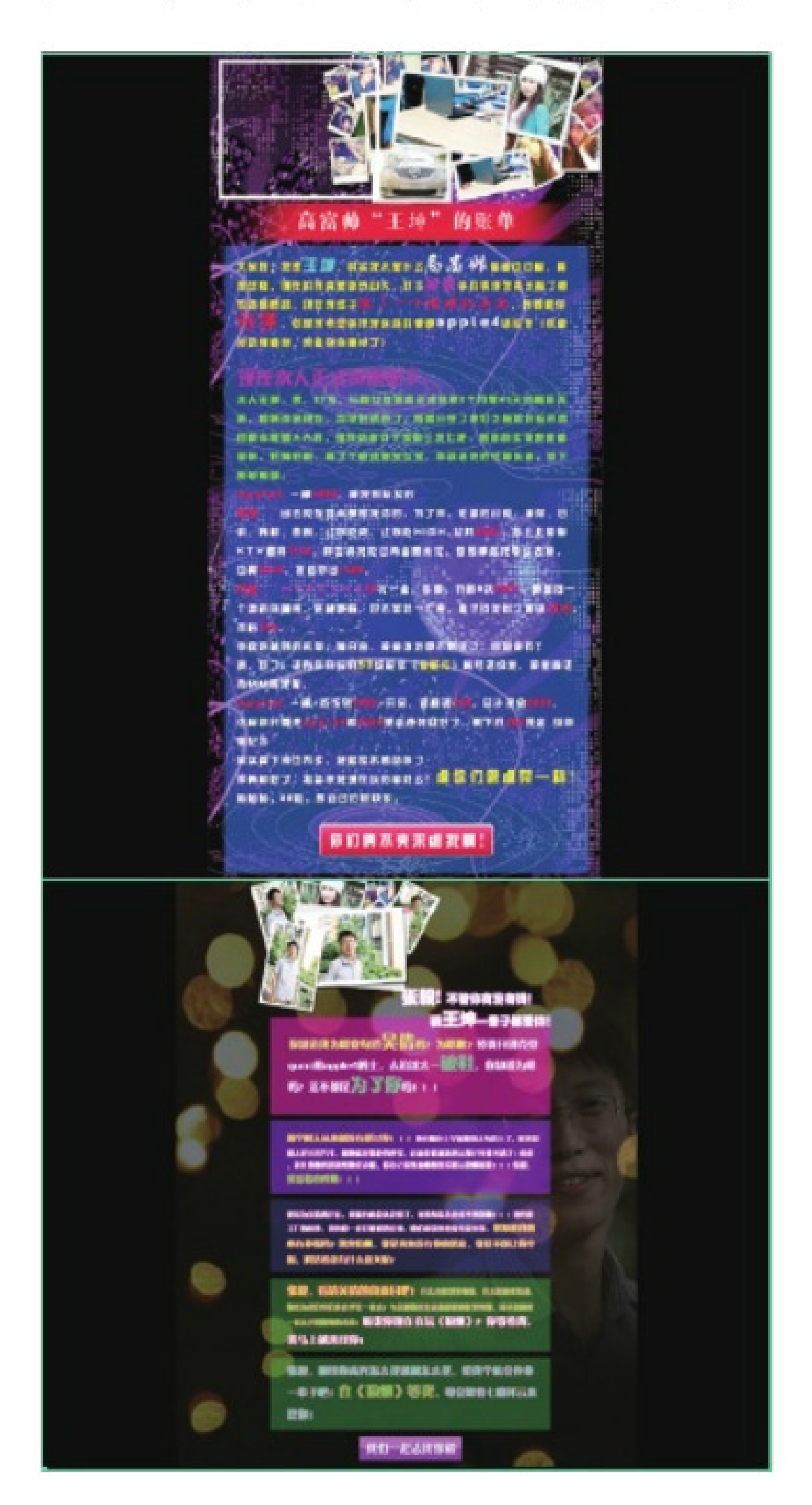
早在最初的“复仇广告”刚刚上线的时候，凭借着某些并非蛛丝马迹的疑点，不少细心的观众已经开始把怀疑的目光转向一款声望并不显赫的网游——《远征Online》。事件升温之后，面对四面八方传来的质疑，《远征Online》的开发商冰川网络技术公司在2012年6月18日发表了相关公告，明确否认了“刻意炒作”的可能性——然而，事件背后的真相会是如此单纯吗？

尽管“排除了所有的可能性，最后剩下的答案无论多么荒谬都会是真相”仅仅是柯南·道尔在侦探小说中提出的理论，但籍由观察、归纳和总结分析来寻求真相的思路依然是值得肯定的。下面，就让我们回到事件的起点，看看推理会带给我们什么样的结果：

首先，在第一个“报复广告”的链接地址中，我们可以很清楚地看到“bingchuan”这个拼音字串——试想一下，倘若这则广告的主题确实是“报复”而非其它内容，为什么不用更为直观醒目的域名来突出目的？其次，在这个首页广告上，从当事者展示的照片中，我们可以很明显地看出最醒目

的东西是一张带着LOGO的“荣誉证书”，尽管由于分辨率有限我们除了这个LOGO的大致造型外基本上看不出更具体的内容，但清晰度更高的照片在第二天就出现在了猫扑大杂烩的论坛上——“《远征Online 梦想版》玩家××由于其自2010年4月1日期每日无间断登录游戏，今日授予‘最忠诚玩家’荣誉”——这种“以退为进”的手段用意如何，稍有点社会经验的朋友想必都会清楚。最后，至2012年6月20日截稿时，这则醒目的广告依然安安稳稳地挂在猫扑大杂烩的域名之下——10万元人民币看似不是小数目，但作为国内当前影响力最大的综合BBS之一，仅凭这笔比上不足比下有余的资金就可以应付整版广告10天的资费吗？大家不妨来自己想想答案。

当然，必须指出的是，以上内容仅仅是利用演绎法得出的推论而已，可信程度交由大家自己判断。不过，相比于“尚无定论”的“屌丝逆袭”，之后登场的一系列广告包含的意味无疑要露骨得多：在2012年6月12日出现在猫扑大杂烩论坛上的一个“内幕贴”中，除了分辨率更高的“荣誉证书”照片之外，我们还能看到当事者“张毅”与“吴倩”的合影——值得注意的是，此合影上的“吴倩”与之后“道歉广告”的女主角明显不是一个人，这意味着什么？更让人瞠目结舌的是，我们不仅可以在“道歉广告”和署名为“王坤”的“第三者广告”页面上看到醒目的网游产品跳转链接按钮，进一步观察的话，我们甚至可以发现这4则广告或明或暗展开宣传的网络游戏一共有4款，而且居然是4家不同的网游厂商旗下的产品——这种你争我斗的局面意味着什么，其中又有多少货真价实的感情纠葛，相信大家已经是心知肚明。




同样是在2012年6月12日，以“第三者王坤”为名义的两则“插足广告”也堂而皇之地出现在网络上。和“道歉广告”如出一辙的是，我们可以在这些广告页面上看到网络游戏的推广链接——而且还是两款不同公司的产品

## 结语：网游审丑时代

从“代言网游的陶宏开”到滥竽充数的“屌丝逆袭”，在我们目睹过一桩桩荒唐可笑的营销闹剧在我们面前上演之后，心底总会冒出这样的疑问：为什么会有越来越多的国产二线网游钟情于借助恶名与丑闻进行炒作？为什么我们的网游造势宣传手法会变得如此低俗？实际上，如果我们换个思路把视角转移到行业本身的现状上来看，很容易就能找到另一种更加清晰的答案：这岂不正是一个鲜活的“劣币驱逐良币”实例吗？

和字面上的意思有所不同，作为一项并非局限于经济学领域的理论概念，“劣币驱逐良币”的真正含义是“建立在信息不对等前提下，质次价低的产品通过各种手段排挤质量与价格较高的同类产品，最终导致品质低劣的廉价产品在流通领域大行其道”的现象。根据这项理论，再把上文提到的例子代入，我们可以很容易地完成一系列推论：《亮剑2》本身的素质并未达到出类拔萃的境界，为了避免在商业竞争的过程中落于下风，最直接的方式就是利用与玩家之间不对等的信息优势加大宣传力度、转移舆论焦点并顺势提升公众的关注度。要想达到这个目的，常规的营销手段明显是远远不够的，必须顺应当前互联网的潮流向公众提供足够醒目的噱头才能吸引更多的眼球。而对于当前这个奉行“娱乐至死”潮流的互联网来说，能够同时满足“成本低廉”与“喜闻乐见”属性需求的东西只有一样，那就是搬弄是非的闹剧丑闻。那么，再从网络游戏本身的立场出发，最容易营造这种效果的角色又是什么呢？无疑就是与网游“针锋相对”的“网瘾斗士”。好了，既然我们已经有了理论和目标，接下来就该轮到微不足道的执行环节了——于是，高举着“反对网游”旗帜的陶宏开便摇身一变成为了网络游戏的代言人，至于其中的细节与步骤则完全不是重点——对于这种以颠倒黑白混淆概念为本职的“公众人物”来说，“资本万能”永远是一条不变的真理。

“网瘾斗士”成为了网游代言人，成功地吸引了公众的注意力扩大了产品的知名度，再次向所有业界同行展示了“审丑至上”营销手段的有效价值。而对于其它“慢上半拍”的网游商家来说，陶宏开的“改弦更张”无疑意味着行业宣传的自律下限再次被拉低，更为过激的搏出位手段成为了业界心照不宣的新规则。于是就有了不乏刻意为之破绽迹象的“屌丝逆袭”广告高调登场，随即更有充满直白露骨营销意味的“你方未唱罢，我方已登场”后续闹剧出现在我们的面前。从广告宣传的实际效果来看，这一系列荒唐的闹剧无疑取得了不错的成果，然而对于真正的玩家来说，除了一点点廉价的笑料之外，他们的收获又有什么呢？对于整个网游产业来说，除了进一步消耗这个行业所剩无几的信誉与尊严、不断排挤那些资本有限但不愿意进行恶俗营销的本分厂商、继续让《魔兽世界》成为国内网游产业遥不可及的成功标杆之外，这种低劣的营销行为又有什么实际价值呢？




从“仅品鉴不代言”到“只收取少量劳务费”再到“免费代言”，这一系列发言的背后究竟隐藏着“戒网瘾专家”的何种居心，想必大家心里都有答案

总而言之，无论是“‘网瘾斗士’代言网游”还是荒唐可笑的“屌丝逆袭”跟风闹剧，这类事件背后所映射的都是国产网游业界的真实现状。至于这场癫狂的黑色荒诞剧到底会上演到什么地步，唯有时间会告诉我们答案。P

## 侠客无双（http://www.ycgame.com/）





| 游戏类型 | 角色扮演 |
|---|---|
| 目前状态 | 封测 |
| 制作公司 | 云蟾游戏 |
| 运营公司 | 云蟾游戏 |
| 版本号 | 0.3302t |
| 游戏体验 | 普普通通 |





3D仙侠类网游，画面较为粗糙。首先是模型棱角明显，好在各种贴图的细节还算较为清晰，大体看上去也能说得过去。其次就是地面植被非常稀疏，可以算得上简陋了。游戏不支持键盘移动，只能靠鼠标点击移动，还好反应比较迅速，毫无拖泥带水之感，移动时也基本没有飘浮感，较为难得。但一旦跨上坐骑就不一样了。先是比例上感觉在骑驴，然后骑马移动时人物就像个木头人一样挺着腰一动不动毫无“弹性”，感觉非常诡异。游戏的战斗非常流畅，打击感也做得相当不错，但战斗效果不太好，特效应用较少。怪物反应极其迟钝，甚至存在挨打没反应的情况。背景音乐还算不错，音效声音略低，进入战斗会切换音乐，但这个用在回合制游戏还好，而MMORPG打一个小怪也用不了几秒，再加上音乐之间的过渡非常不好，于是音乐变来变去显得非常生硬。任务在目前的国产网游里来说算是不错的，有选项分支、换装、变身，也算内容丰富，某些任务还会和周围的景观进行互动。不过游戏的自动寻路做得较差，走几步就会停下，包括部分飞行效果，都会出现卡顿情况，非常不流畅。

## 剑啸九州（http://jz.object.com.cn/）



| 游戏类型 | 角色扮演 |
|---|---|
| 目前状态 | 封测 |
| 制作公司 | 目标软件 |
| 运营公司 | 目标软件 |
| 版本号 | 1104 |
| 游戏体验 | 索然无味 |





3D玄幻类网游，画面比较简单。首先角色外形就没有区别，人物、怪物和建筑等各种模型的线条简单而生硬，地面景观则几乎没有，显得光秃秃的，即便有些花花草草也很粗糙。游戏总体属于典型的“分开看哪都好，整合在一起哪都不好”的网游。角色的移动还算流畅，但动作过于夸张了，偶尔还略带模特猫步的感觉。战斗动作比较流畅，效果不错细节表现也很好，感觉比环境特效做得更用心。背景音乐较为沉闷，曲目不多，循环播放时的衔接也存在问题，音效则只有战斗部分。游戏任务比较平淡，以对话、打怪、采集为主，有个喝酒的任务会对画面进行模糊处理，还有挪动物体的任务，但这些也只能算是小亮点。游戏的天机宝盒是一个比较有特色的系统，其实这个系统只是把鉴定（出现基本属性）、解封（出现1～5种封印属性）、强化、拆解、镶嵌、合成综合在一个功能界面里，要说创新还算不上，不过整合之后让玩家省事不少，也算是人性化的一个设计。此外，游戏的装备多达23种（包括时装、坐骑，以及一个未开放内容），算是非常多的，估计玩家要砸不少钱……

## 回到三国（http://sg.styouxi.com/）





| | |
|---|---|
| 游戏类型 | 角色扮演 |
| 目前状态 | 封测 |
| 制作公司 | 使徒网络 |
| 运营公司 | 使徒网络 |
| 版本号 | 未知（6月11日测） |
| 游戏体验 | 浪费时间 |



3D仙侠类网游，画面超级烂，画风阴暗，模型粗糙，锯齿到处都是，贴图简陋异常，野外场景空旷，地面景观几乎没有，总体而言画面一团糟。游戏同时支持鼠标和键盘操作，但无论哪种操作，角色反应都略微迟钝。战斗非常简陋，看不到特效，似乎就是摆摆动作。某些技能有施法条，但往往施法条还没读完，攻击动作和伤害都已经产生了，甚至怪物都死了施法条还在继续。任务设计也很另类，首先游戏里大都没有接任务的NPC，貌似是根据等级或者上一个任务的完成情况自动触发下一个任务。其次，2级的任务就让杀20个怪，这种任务设计前所未有，再加上攻击动作缓慢，这20个怪打下来让人异常难受。音乐和音效都很简单，其单调程度等同于红白机时代的MIDI。总体而言游戏制作水准之低下令人咋舌，你所能想到的一切低级网游设计在这个游戏里都能找到。游戏似乎都不是自己研发的，而是直接套用了一个台湾地区，甚至可能是日韩什么游戏的外壳，因为游戏中频繁出现繁体字，如游戏名字就叫“回到三國”，还有大量文字错位现象，以及“XX的经验值被获得”这种怪异的被动式语句。

## 三界兵器谱（http://www.3jbq.com/index.html）

| | |
|---|---|
| 游戏类型 | 角色扮演 |
| 目前状态 | 内测 |
| 制作公司 | 杰瑞游戏 |
| 运营公司 | 杰瑞游戏 |
| 版本号 | 3.3.0 |
| 游戏体验 | 浪费时间 |





2D玄幻类网游，人物模型尤其简陋，2D背景显得较为杂乱，没有层次没有细节，而且画面不知为何略微发暗，显示设置里也没有任何和画面效果相关的设定选项。总体而言游戏画面表现大大低于现在国内2D网游的平均制作水准。角色的移动略显迟钝飘浮感较重，转身还算灵活，其中女性角色的扭动较为夸张。游戏的战斗效果异常简陋，基本毫无特效可言，干巴巴的各种技能以各种古怪方式击中怪物，感觉就是硬生生拼凑在一起的。怪物反应也很迟钝，要么没反应要么隔空攻击。更诡异的是，游戏并没有内挂系统，但是当玩家打死怪物后，如果有怪物在死的位置原地刷新，玩家角色会继续攻击那个怪物，只要刷新够快，就一直打下去，偶尔还会换个怪打，实在没搞明白这是怎么个原理。音乐曲目不少，但都节奏偏慢，让人昏昏欲睡，音效都比较单调简单。游戏的武器升级养成系统算是其特色功能，初步来看其实就是宠物养成的翻版，炼化、升级、化形还算正常，但交流、喂养就很明显是宠物的调调了，还有武器的性格、开心值之类的设定，游戏倒是将武器养成进行到了底。





| 游戏类型 | 角色扮演 |
| --- | --- |
| 目前状态 | 内测 |
| 制作公司 | 厦门奇域 |
| 运营公司 | 金山软件 |
| 版本号 | 1.30 |
| 游戏体验 | 普普通通 |

## 大话红楼（http://dh.xoyo.com/）





2D玄幻类Q版回合制游戏，画风清新，色彩艳丽，细节表现较好，但带来的问题就是在城内或者景物繁杂的区域，整个画面显得较为混乱，但在比较空旷或者用色较为单一的区域，画面又有很重的颗粒感。另外，游戏的纸娃娃系统表现不佳，不少装备都不能在外形上体现。角色的移动还算顺畅，毕竟回合制游戏对操作要求也不算高。不过战斗方面的表现也不尽如人意，敌我双方你来我往倒很利索，但在表现打击效果时比较迟钝，使得整个战斗过程显得较为拖沓，而且战斗特效表现很差，无论单体还是群体，基本没有特效应用，相当单薄。背景音乐较为舒缓，不算难听，但听久了也容易精神疲劳。音效只在战斗中出现，感觉很一般，像战斗特效一样乏味。任务系统较为简单，以对话、采集、打怪为主，个别任务的设计比较贴心，比如选宠物时会进入战斗，所有可选宠物站一排，一目了然，但也仅此而已了，总体而言并没有什么新意。游戏的系统和功能是正儿八经的回合制游戏基本设定，基本该有的都有，现有的功能表现也都一般，并没有特别出色的地方。游戏背景故事为《红楼梦》，但实际上只是用了《红楼梦》中的角色当NPC而已，主线剧情和《红楼梦》关系不大。

## 月评：画面党

**■北京 Fly**

所谓画面党，顾名思义，就是玩游戏看重画面，以画面效果作为评判游戏的第一要素，画面不佳则根本不碰，画面不错才会考虑继续体验游戏。达到极致的画面党即便是曾被奉为经典的游戏都不会看上眼，普通一些的可能还会皱着眉头体验一下。在游戏选择如此多样化的今天，大部分画面党都已发展成为极致型——画面不好，如何体现自己花了那么多大洋配置的高端机器？

我算是一个普通的画面党，经历过《魔法门6》的马赛克，经历过《英雄无敌2》的斑驳，也经历过《古墓丽影2》的多边形。之所以经历这些，一是那时候游戏少没得选，二是那些游戏确实富有内涵，值得钻研。而到了当代，画面比较粗糙而又玩了很久的游戏只有《泰拉瑞亚》这一款。这些现在看起来画面烂到爆的游戏无一例外都是单机，但我对单机游戏在画面表现上猥琐一些还是能接受的，不能接受的是网游画面的猥琐——特别是国产货。

也许是我富有恻隐之心，在我的个人意识里现在的国产单机的的确确就是弱者，很多有趣的单机游戏都是不知名的工作组甚至是个人在开发，所以画面粗糙一些也就罢了。但网游不一样，现在众网游厂商无一不说自己投入了多少钱、多少人、多少时间——网游开发不用为资金发愁、不缺乏人力资源、没有太大的时间压力，甚至还有众多可以借鉴的素材和创意。但问题是，这么多钱这么多人这么多时间砸下去还有这么多模板可以作为参考却连最基本的画面都不能做好，这让玩家怎么相信你这个游戏的其他方面也能做好？所以在我看来画面优劣是网游优劣的第一评判标准，没有画面的网游就勿要奢谈创新和内涵——鬼才相信他们把钱都用到创新和内涵上了呢，在条件如此优越的情况下尚且连面子都不要了，还能有什么里子？

理论如此，实际也如此。一方面是画面华丽特效火爆但食之无味的网游，另一方面是画面烂到“璀璨”游戏性差到“新奇”的网游，基本前者占5成后者占3成，还有2成是画面不错玩起来感觉也不错的游戏，但迄今为止尚未见到画面很差劲但又好玩又有内涵还有巨大创新的网游作品出现，不知诸位玩家是否见过……

# 经济全球化影响下的电子竞技

## ——浅谈韩国星际选手输出的国际影响

■天津 爱煞朝颜




原oGs战队成员各奔东西




**上图：** KeSPA宣布旗下的OSL、SPL联赛正式转型，杀入“星际2”的角逐之中
**右图：** “MLG春季赛#1”的参赛阵容，从各洲预选赛杀出的选手中仅有Huk一个非韩选手

●2012年5月，Old Generations——即我们熟知的oGs——因重组失败而正式宣告解散，作为“星际2”历史上第一支职业战队，oGs在其短暂的生命中谱写了无可比拟的荣耀，“水果贩子”、Rainbow、MC、Inca、Ensnare、Top、Nada、Supernova、TheStc、Fin。拥有最多明星的oGs早在“星际2 Beta”时期便已所向披靡，却在“星际2”联赛迈向巅峰时陡然陨落，唏嘘之余也让人迷惑。

●2012年4月，“MLG2012春季常规赛#1”在纽约拉开帷幕，8名受邀选手中有7名来自韩国，其中有3人出自韩国俱乐部，最终Marineking击败Dongraegu获得冠军；在5月的“春季常规赛#2”中，来自法国的虫族选手Stephano与9名韩国选手展开恶战，遗憾止步三甲，冠军由俄罗斯战队Empire的原韩国著名“魔兽3”兽族玩家viOLet获得。

●2012年3月，随着KeSPA宣布旗下的OSL、SPL联赛转型“星际2”，它与暴雪长达3年的纷争终于落下帷幕。5月，率先进行的SPL战队联赛中，各大顶级职业选手纷纷完成了自己“星际2”项目的首秀，而借着这股“本座级”选手转型的轰动效应，大洋彼岸的MLG向初入“星际2”的KeSPA抛出橄榄枝，双方迅速达成合作意向。6月，又将有一批“星际1”明星选手远赴美利坚，为那里的观众献上一场电子竞技饕餮盛宴。

三条迥异的新闻指向同一个群体——韩国选手。大牌各奔前程催生了oGs的覆灭；韩国强手加盟点燃了欧美“星际2”赛事；而巨大的海外市场，更是让保守的KeSPA放眼世界，主动寻求拓展之路。暴雪与KeSPA从仇敌走向合作，“电子竞技世界杯”（ESWC）从覆灭走向重生；《星际争霸2》风靡全球；WCG跌下神坛；无数邀请赛破灭又繁荣……更为重要的是，世界在经济全球化的轨道上又疾驰了三年，对于方兴未艾的电子竞技产业，这些变化于意味着什么，又预示着什么呢？

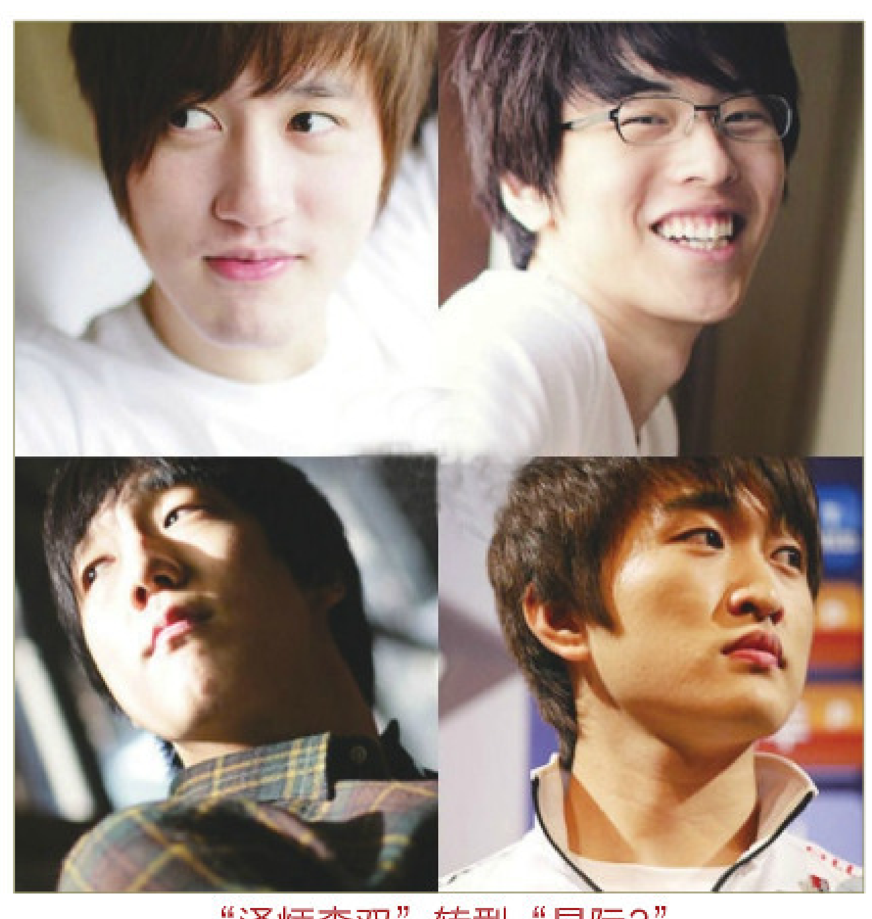
## 韩国篇，二虎相争

伴随着韩国这一新兴工业国家的崛起，一个名不见经传的产业完成了它从诞生到繁荣的发展历程，这一产业铸就众多传奇，打造无数巨星，逐渐形成今天的电子竞技，而驱动这一产业的“原料工厂”，便是“星际”俱乐部。从这里，玩家进化为选手，经过下游“工厂”——联赛的包装与加工，最终成为明星，走向大众。即将在韩国上演的龙争虎斗，因俱乐部而起，亦将因俱乐部而息。

### 曾经的霸主遭遇今日的君王

**象征传统的KeSPA**

长期纠纷所带来的不稳定因素、经济总体的不景气加之国外市场的巨大吸引力，让KeSPA在旗下两家俱乐部断绝资金支持时，不得不与暴雪达成妥协，全面转向“星际2”。作为后来者的KeSPA选择转型所依仗的不仅是手握“泽炳李双”等天皇巨星，更是因为自己有两项传统优势——渠道与管理。其一是KeSPA旗下的“OGN”“MBC GAME”两大电视台所建立的电视直播体系能够让精彩的比赛通过电视机呈现在千万观众面前。稳定的信号、广泛的受众让它比网络直播拥有更大的优势。无论是设备、审批还是收视率等方面都是其竞争对手短期内无法与之抗衡的。其二是韩国10年“星际”所沉淀下来的训练机制和俱乐部文化使KeSPA得以长期制霸星海。成熟的俱乐部运作不仅给了韩国选手更多提高技术、交流经验的机会，还能够针对不同选手、不同战术进行差异化训练。从而形成了韩国电子竞技产业独有的规模效应，从而使其他国家和地区的“星际”的水平与之越拉越大。除去线下联赛所带来的稳定环境之外，俱乐部机制才是其核心。而作为俱乐部的监管者，KeSPA拥有对选手的绝对控制权，正是由于握有这一王牌，KeSPA才能在与“暴雪——GomTV”关于“星际1”的第一轮纠纷中成功扼杀GSL。


“泽炳李双”转型“星际2”
（金泽龙、宋炳具、李永浩、李继东）

**悄然崛起的GomTV**

作为暴雪的合作方，GomTV率先获得了韩国“星际2”联赛承办权。KeSPA迟到的一年，是GomTV另起炉灶，从零开始的一年。在这段空窗期里，GSL成功举办了13届并一举成为世界最高水准的“星际2”赛事，无论赛制排布、比赛观赏性、选手包装都从生涩渐渐趋于成熟。IM_Nestea、MVP_DongRaegu、Slayers_MMA一跃成为世界巨星，粉丝无数。又有索尼爱立信、百事可乐纷纷投入大笔赞助。更为突出的是，GSL在韩国国内乃至全世界拓展出了全新的市场并获得了广泛认可。一年过去，GomTV俨然成为可与KeSPA分庭抗礼的对手。那个曾经被轻易扼杀的角色，如今手握先机，静待前辈的挑战。



GomTV与它的GSL

### 两个联盟的可能性分析

**不平衡的世界**

成熟的体育联赛并非总是“一山难容二虎”。美国职业棒球大联盟（MLB）便是一个特例，它由国家联盟与美国联盟于1903年组成，两个联盟拥有各自的俱乐部、比赛对阵乃至比赛规则都各不相同，双方各自决出冠军最后再一决高下。遗憾的是，电子竞技并不具备两个联盟并存的条件，首先，MLB两个联盟的俱乐部分别坐落于不同地区，代表不同城市，城市间的对抗为比赛增添了无穷的吸引力，也形成了赛事差异化。但是为了方便比赛，电子竞技俱乐部普遍集中在个别大城市，如果两个联盟并存，那么他们的受众即消费群体在剥离地域差异后将不可避免地出现重合，竞争的结果意味着只能有一个胜者。其次，MLB两个联盟在诞生之初拥有相等的组织规模及管理水准，能够组织同水准的比赛。而相较于成熟的KeSPA，GomTV在各方面无疑都逊色许多。这就意味着当KeSPA度过转型期准备动真格的时候，GomTV将落于下风。可见“两个联盟、两套联赛”的想法，依目前观之，仍如水中月镜中花一般令人无限憧憬却难以企及。

**竞争的空间**

如今在韩国形成了以KeSPA为代表的“星际1”联盟与以GomTV为核心的“星际2”联盟并存的局面。其间的利益之争将由于KeSPA全面转型“星际2”而趋于白热化。转型过程中，KeSPA不惜冒着选手负担过重的重重抱怨而采取“星际1”“星际2”并行模式，以期在留住老观众的同时向他们推介“星际2”从而实现平稳过渡。KeSPA的观众转而收看GomTV节目的动机不高，而旧有的GomTV观众，则可能在面临新选择时放弃GSL转看OSL或MSL，毕竟一年的时间不足以形成联赛文化层面的隔阂。而在基础的俱乐部层面，KeSPA能够为“星际1”濒临解散的队伍垫付工资，反观以规范和保护俱乐部利益而设立的“星际2协会”却

早在一年前便夭折了。但GomTV也非并没有机会。一年的独霸市场，为GomTV以及旗下的GSL系列赛事提供了宝贵的拓荒机会，使其得以拉拢大批稳定的观众群体，GSL选手的竞技水准短时间内更是无法被超越的，如果单单考量韩国市场，GomTV仍然能够凭借此种优势为自己稳固基础争取更多时间，然而一旦放眼国际市场，情况便全然不同了。

## 韩国之外的胜负手

**雇佣军**

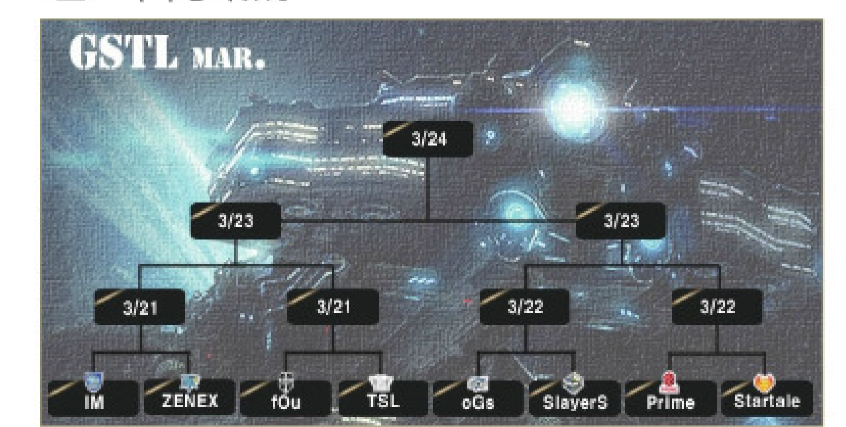
“星际2”自推出之始，便在欧美电竞界掀起一股RTS热潮，各大比赛接连展开，也塑造出了Idra、Morrow、Dimaga等欧美巨星，然而，当MLG率先打出重金邀请韩国顶级选手这张牌时，MMA以其华丽的多线打法征服了所有观众，随后，Bomber、MVP、Marineking、DongRaegu等巨星纷纷登台亮相，巨大的收益回报让各大赛事主办方尝到了甜头，争相效仿。于是，本着加深东西方交流，提高欧美选手实力而引进韩国选手的西方联赛经历了从个别引进韩国明星到韩国选手占半壁江山再到全韩内斗的历程，例如去年8月举行的MLG罗利站，韩国选手所占比率仅为35%；10月的奥兰多站为40%；到了11月的普罗维登斯站，这一比率上升到65%；到2012年春季赛，这一比率已经达到80%多。而在另一项备受瞩目的“星际2”赛事“红牛杯”中，韩国选手的比率也高达43%。

**淘金时代还是掏空时代**

由于缺乏更深层次的交流合作，韩国选手参加欧美比赛的交通、食宿负担全部落在本国“星际2”俱乐部头上，有限的资金不能保证每位选手都有出国征战的机会，并且战队联赛所承载的俱乐部利益与欧美比赛所代表的个人利益之间存在不可避免的冲突，这一不可调和的冲突拖垮了“星际2协会”，也激起了韩国选手的大逃离。大量优秀的韩国选手纷纷退出韩国本土强队转投外国战队的怀抱，从早期的“一波雨”加盟Fnatic，Puma、JYP转会EG，到viOLet入驻Empire，“神族总统”MC转战SK，数名oGs主力“叛逃”TeamLiquid，至后来的Slayers四大天王之Ganzi、Teaja分别奔赴Col与TL，Oz离开FXO等等……大批韩国一线选手转会至非韩战队而将自己的比赛重心西迁，GSL联赛体系面临人才迅速流失的冲击，团队竞技形式的GSTL首当其冲。大量优秀选手的离去，给曾经热闹无比的GSTL平添了几分寒意，俱乐部不得已采用合作租借的形式拼凑新军，频繁的换人让战队的“历史恩怨”不复存在，直接影响了比赛吸引力。2012年第二届GSTL，人员不整的两届冠军Slayers被迫联合EG战队参加比赛，显得不伦不类。较之跌宕起伏的个人比赛，战队联赛能够为俱乐部带来更为稳定的曝光率与收益。现在，战队联赛的没落使俱乐部资金赞助减少，这反过来又进一步加剧了选手流失。大规模的选手转会不但酿成了oGs的解体与TSL的危机，对那些管理良好的战队也形成了不小冲击，例如缺少强力人族的TSL不得不从Prime战队挖来大将Polt，Slayers从TSL引入Clide，又从弱旅ZeNEX招来Coca、Puzzle等。如果说KeSPA的转型只是外因，那么真正挖空GSL俱乐部联盟进而造成深层次危害的，便是流光之下的欧美赛事。这场危机将新联盟的无力与松散暴露得一览无遗，花费一年所建立的功业，正在无形中丧失殆尽。与GomTV联盟遭遇欧美战队挖角而陷入危机不同，老道的KeSPA则拥有对选手的绝对控制权，在一开始便以管理层的身份与MLG洽谈合作，为欧美赛事输送选手的同时最大程度保证自身的利益，实现共赢，单从这一点，两个联盟在管理方面的差距便已经一目了然。



MLG2012春季总决赛DongRaeGu夺冠

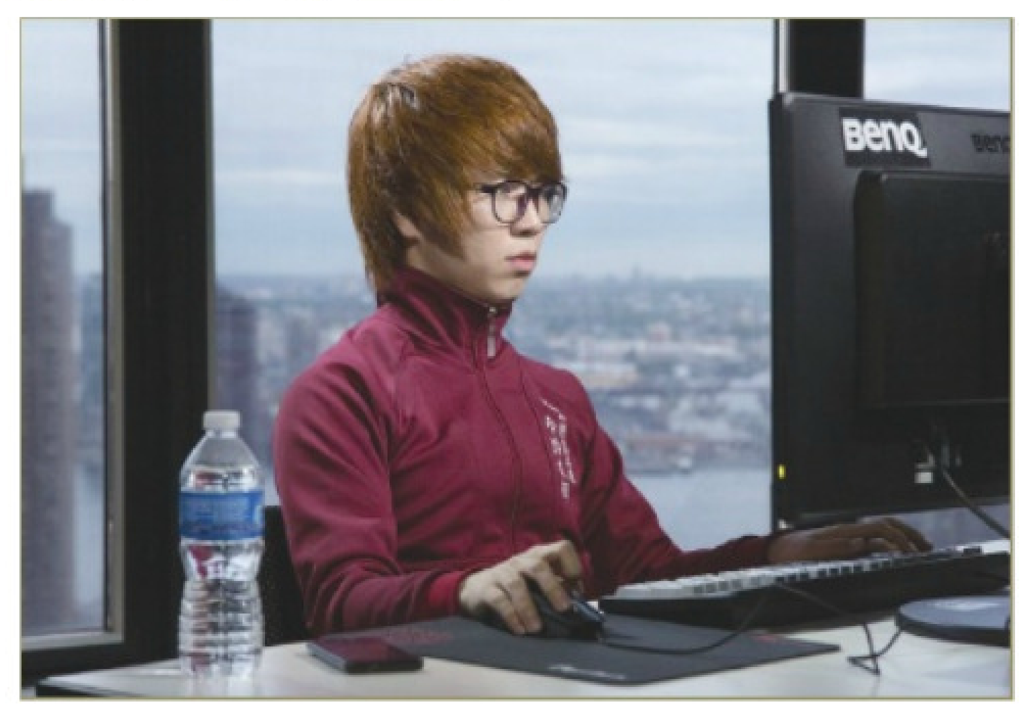



2011年GSTL阵容

### 韩国选手流动简表

| 选手 | 原战队 | 现战队 |
|---|---|---|
| MC | oGs | SK |
| Hero | oGs | TL |
| Violet | MVP | Empire |
| Puma | TSL | EG |
| Zenio | oGs | TL |
| ganzi | Slayers | col |
| killer | TSL | col |
| Nada | oGs | col |
| Oz | FX | fanatic |
| Rain | TSL | fanatic |
| Alive | TSL | fanatic |
| JYP | TSL | EG |
| Heart | TSL | col |
| Teaja | Slayers | TL |
| Sleep | Slayers | checksix |
| dragon | slayers | Millenium |

## 欧美篇，拿来主义

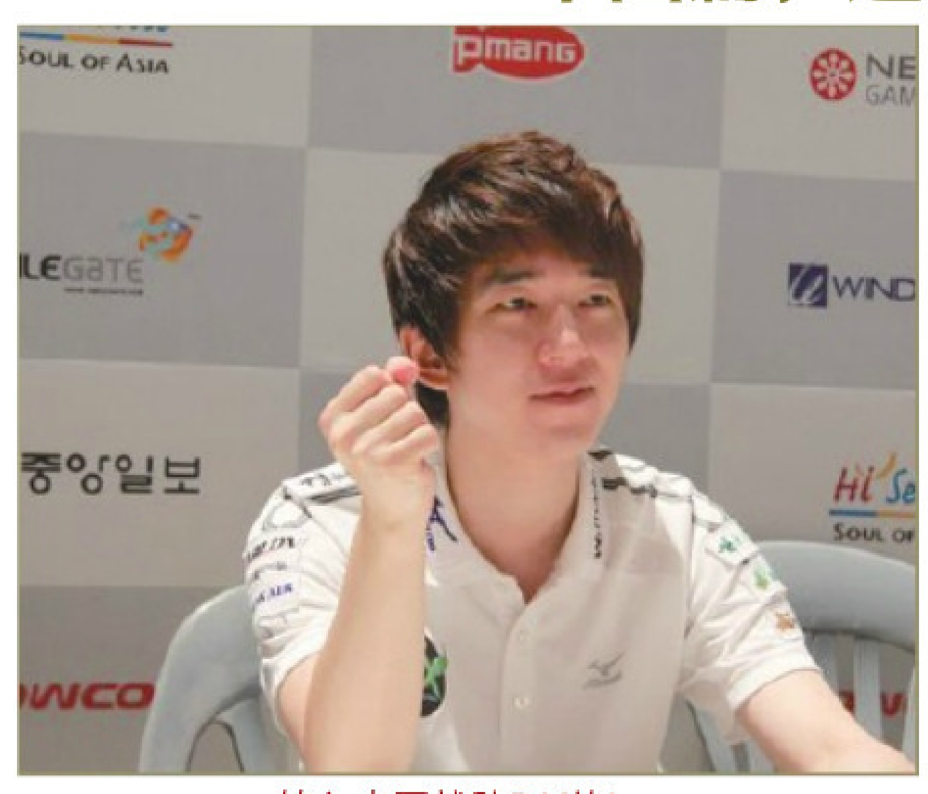

韩国顶尖选手在欧美赛事中的出镜率越来越高

电子竞技选手转会所带去的不仅仅是选手的劳动力，与明星一同“出口”的还有选手自带的技战术能力，这种转会的本质是技术密集型出口。这一出口性质决定了欧美“星际”赛事在短期收益的表象下，实行的却是一套“以市场换技术”的买卖。

### 皆曰拿来

与团队赛事引入外援相比，电子竞技尤其是“星际2”这一类的个人比赛招募选手更像是整支队伍的引进。可以“拿来”的是选手，是产品，然而诸如俱乐部文化、训练方式这些非物质的经验却很难“拿”到手。同样，俱乐部可以招募韩国选手来增强队伍竞技水准，提高训练水平，但能够源源不断输送优秀选手的管理模式，却不是一朝一夕能够学到手的。“星际2”诞生初期，欧美通过“拿来”的方式，使MLG等系列赛事得以迅速抢占市场，但在这些欧美赛事迅猛发展的过程中，其可贵的竞争力亦在不断流失。Idra、Huk等老选手状态下滑，新兴选手却无法成长起来，于是在国际赛场上，我们只能一次次看到“法虫”M.Stephano独抗韩国、力战不支的悲壮景象。这一幕就像中国的制造业一样，以市场换技术的结果往往是竹篮打水一场空。另一方面，比赛的受众群体是观众，吸引观众的核心是选手，过于依赖韩国选手让欧美电子竞技比赛处处受制于人，待KeSPA成功转型一家坐大之后，暴雪之外的联赛组织者若想与KeSPA旗下的赛事竞争，恐怕难有机会。放弃发展自身联赛，只顾短期回报的欧洲邀请赛模式不可避免地会重蹈“魔兽”时代“烧钱模式”的覆辙，不同之处在于，这次韩国独占了选手“出口”，而战场也由中国转移到了欧美。

## 中国篇，遗忘之地



转入中国战队DK的lyn

现在让我们回过头来看看中国。这块拥有最多电子竞技爱好者的市场，却每每被抛弃在暴雪蓝图之外。无论是顶尖的韩国联赛，抑或火热的欧美赛事，都很难看到中国选手的身影。结果，中国成为各国联赛的放映场，倒是培养出了最为挑剔的观众。

### 新希望

与欧美的选手引进模式不同，“星际2”时代的中国延续的是“星际1”时代的“拿来”路线，即直接引入国外联赛转播。世界最高水准的GSL联赛的转播权几经易主，先后从PLU、NeoTV易手于MarsTV，其后的MLG又引发了一系列版权纷争，而随着KeSPA的转型，以SPL为代表的新兴韩国“星际2”联赛又顺利地登录我国，网络频道上节目众多你方唱罢我登场，却鲜有中国自己主办的赛事。在如此的不利环境下，中国第一个长期线下联赛——NSL在夹缝中诞生了。与以往的线上赛事和邀请赛事不同，长期的线下比赛给了选手更多时间去研究对手，准备比赛。一场比赛中选手投入的时间与精力增多了，比赛的精彩程度自然也就提高了。这也意味着选手有了更多展现自身特点的机会。仅仅一届NSL，便打造出了“中国斗神”Toodming、“江南鱼王”F91、“半个菜鸟”、“东本”等一个个或慷慨激昂、或诙谐幽默的明星形象。虽然NSL在中国的收视率在第一季便超过了此前的GSL，但登陆电视传媒、获得稳定赞助依旧是摆在中国联赛组织者面前的难题，在产业上游的俱乐部层面，Nv、Panda、Dream等战队也因为不同缘由解体。好在如今的中国选手暂时还不会遭遇来自韩国一线选手的直接竞争，战队解体后也往往只是换个东家继续运作，孤岛式的产业环境为中国争取到了发展的时间，被世界遗忘，是不幸，也是万幸，在成长初期避开外界的喧嚣，或许反而能打出一片自我的天地。

凭借KeSPA与暴雪陷入纠纷的一年，GomTV在韩国“星际2”联赛领域取得了领先地位，然而，不同于“星际1”完全的本土市场，“星际2”的国际化特点让GSL联盟在疲于应付KeSPA的同时还不得不忍受欧美联赛挖角之痛。选手这一重要资源的流动反映了全球化对电子竞技的影响，暴露了GomTV作为产业组织者与管理者的青涩无力。另一方面，流入欧美联赛的韩国军团虽然为联赛组织者带来了短期的巨额收益，但繁荣背后，却是以出让市场为代价的，长此以往，未来的欧美电竞赛事将难以摆脱受制于韩国的困局。而反观被遗忘的中国则在苦闷之余得到了一个发展自有联赛的机会，在崎岖坎坷的道路上前行，只是这条蜿蜒小道通向何方，现在谁也说不清楚。P


Dream解散后，队员成功重组为Phoenix

Joker：《仙剑奇侠传四》的故事凄美感人，而对其中几位配角的细腻刻画也成为了游戏中的亮点。这次的作者巫小仙凭借着女性独特的视角和自身巧妙的构思，又重新“挖”出了这群人背后的故事。那么就让我们随着她细腻的笔锋，来一探究竟吧。






# 魔

■北京 巫小仙

## 一

我十一岁上山，掌门说：“以后你就叫夙莘吧”。

掌门有五个嫡传弟子，三男两女，男弟子都属“玄”字辈，曰玄震、玄霄、云天青；女弟子都属“夙”字辈，曰夙瑶、夙玉。年少无知的我不明白，为什么所有人的名字都剃度了，而云师兄却不叫“玄青”，依然顶着他的俗家名字。后来我长大了，终于恍然大悟——这就是主角和龙套的区别。

一来我不是主角，二来我根骨和资质都很一般，三来掌门忙着杀怪升级提高琼华派的业务量攒修仙经验值，所以我就被丢给了宗炼师叔。至于这三个原因到底是并列关系还是因果递进关系，我懒得追究。

宗炼师叔是琼华派的教育家，尤擅发掘弟子各自的天赋所在，而后因材施教。

根据他的说法，玄震师兄是个奇才，剑术仙法样样好，社交行政一手抓，御剑时遇到母蜻蜓都要让路，将来必成大家。

而玄霄师兄是个天才，天才的主要特征之一就是在其他领域都是蠢材，至少也是废柴，譬如这位师兄脑门上就写着三个字“情商低”，但这完全不影响他成为一位专家。

夙瑶师姐的悲剧在于太清掌门认为她是个俊才，但她本质上是个庸才，于是只好努力做个全才，奋斗方向是杂家。最不济也可以当暗器使得最好的剑客和炼丹炼得最好的铸剑师，这就是所谓的不想当将军的厨子不是好妖怪。

至于夙玉师姐，自从见到她的第一面他就觉得，这个美妞委实入错了行，只能祈祷她不要再嫁错了郎。昆仑琼华派身为斩妖除魔市场中排行第一的垄断企业，实在不适合一个敏感浪漫的艺术家。

最坑爹的就是我，御剑御不好，法术懒得练，铸出来的剑像菜刀，练出来的丹似耗子药。某天，我半夜尿急，如厕时仰望星空，忽然觉得人生犹如一场大梦，真他妈虚无，简直毫无意义可言，何必像头骡子一样累死累活学这学那。

后来把这个想法告诉宗炼师叔，他当场惊愣，沉思片刻后摸摸我的头，语重心长，颇是感慨：“阿莘，原来你是个天生的哲学家。”

我十九岁下山，风传是因为和某位派内弟子吵架。真实情况是这样的，我原本打算偷偷摸进禁地一探，结果被一位巡视的师兄抓住，劈头盖脸一顿审问：“你是谁？！从哪里来？！要到哪儿去？！”

当时我就震惊了，于是我果断收拾行李下山，追寻我的答案去了。

## 二

御剑术是琼华派必修的专业课之一，我这门课的指导老师是夙瑶师姐，陪练是云师兄。

当时，我一面摇摇晃晃地踩着剑，一面歪头和他们探讨御剑的哲学意涵：“倘若A不良于行，B每天能走十几里地，C却能瞬行千里，世界在A、B、C眼中一定是不一样的。那么，我们怎么能够知道，自己所见的世界就是真实的世界呢？”

夙瑶师姐淡淡瞥我一眼：“专心御剑。”

云师兄满不在乎地开口：“阿莘啊，不管世界看起来是不是一样的，A和B都一样要吃喝拉撒睡，生老病死退的。”

夙瑶师姐转头看他：“成仙之后，吾辈自可跳出生死轮回。”

“也许只是喘气的时间拉长了。”

我扭头看云师兄在天光云影里的侧脸，顿时觉得他这般漫不经心的样子帅呆了，这一副懒慢疏狂的样儿，这一股潇洒不羁的劲儿。

我当场就被秒杀了。

就在我犯花痴的刹那，一个激动没控制住，驾着这把剑就冲进了一家道场。一位高手正在开坛授课，穿的制服挺眼熟，仔细一看，原来是蜀山派的。

场面忽然被我搅乱，高手盯着我，神情凛凛：“琼华派的，你是来踢馆的吗？”

“我只是御剑技术太烂。”

高手一甩手：“拙劣至极！”

“语义不明，到底是说我的御剑术拙劣，还是说借口拙劣？”

高手横了我一眼：“琼华派弟子莫非都是如此不懂礼数？”

“根据个别数据做全称判断，乃逻辑推理之大忌。”

“……不知所云！”

我只好沉默，鸡同鸭讲乃是沟通的常态。更何况曲高和寡，作为一个天生的哲学家，作为一个未来的大哲学家，我不能指望所有人都能理解我严谨的思维。

正赶着他要教训我，左右护法双双出现。

高手和夙瑶师姐对弹了一指，电光火石，惊雷闪过，高手断了一根手指。

夙瑶师姐不屑：“就你这水平，我胜之不武。”

而后云师兄出场，两人对劈一腿，乾坤一瞬，风卷尘生，高手骨折了。

云师兄都懒得不屑：“就你这水平，我胜之不武。”

最终高手对准了我，摆了个蜀山派的经典Pose就要冲过来，我从未与人实战，一时之间心慌意乱，胡乱捡起半块砖头，直接砸上他胸口。他以死不瞑目的表情缓缓倒下，口中念念有词：“使用暗器，胜之不武。”

夙瑶师姐面露不快：“你身为琼华子弟，明明剑就在手里，怎么能够使用这么不入流的武器？”云师兄却大笑着伸出手，揉揉我的头发：“阿莘好样的！”

我顿时妥妥地被秒了个透。

往后再有接触，越发觉得这位师兄看似脱线，骨子里却最是靠谱。外表狂放不羁，内心虔诚有爱，性格和悦风趣，容颜亦是俊秀，简直无一处不好。



## 三

玄震大师兄喜欢我。

夙瑶这样强势的御姐他不爱，夙玉这样清冷的仙子他也不爱，他偏偏喜欢我，我不得不吐槽说，此人是个萝莉控。

可惜我喜欢云师兄。

可惜云师兄喜欢夙玉师姐。

可惜夙玉师姐喜欢玄霄师兄。

也有说云师兄喜欢玄霄师兄的。

……

至于夙瑶师姐，有说她喜欢大师兄的，有说她喜欢玄霄师兄的，也有说她喜欢云师兄的。最离谱的是说她喜欢我的。

对于这种容易引发内斗的N角恋，宗炼师叔直接表达了自己的担忧：正如宫斗能够影响整个王朝，宅斗能够影响一个家族，小老婆们所拥有的能量是无穷的，门派内痴男怨女们的斗争影响也毫不逊色。在涉及到下一代时尤其如此。琼华派再这样自产自销下去，迟早有一天要出口转内销，终至丢掉斩妖除魔行业第一把交椅的位置。

果不其然，百年后天墉城坐上了第一把交椅，再往后蜀山派彻底实现行业垄断。

几十年后，我拉着冷毅在重建的播仙镇打酱油，抬头望望不复存在的琼华派，回想起师叔的这番担忧，顿时觉得他老人家真是英明神武，简直绝了。机关人的思维相对简单，不具备我们不轻易下结论的审慎态度，冷毅所得出的结论是这样的——这个故事告诉我们，每个门派最好都开设专门的婚恋咨询与指导。

当然，那都是后话。

彼时，在一众琼华子弟眼中，醉花阴乃门派第一约会圣地。

醉花阴的凤凰花Boss很有经济头脑，聘请玄霄师兄和夙玉师姐拍了个广告MV，夙玉衣袂飘飘，手持一支凤凰花，念上一句“杳杳灵凤，绵绵长归”，再与玄霄师兄说上几句文绉绉酸溜溜的情话，顿时把琼华派上下期待爱情的孩子秒杀干净。

但在我看来，思返谷才是最佳约会地点。原因很简单，云师兄经常被罚，在思返谷一待就是三天。我常常罔顾门规，溜进去给他送吃的，有时捎带一壶酒，然后两个人四仰八叉地躺着，仰望星空闲扯淡。

某次，我问了云师兄一个哲学到不行的问题：“你认为宇宙有一定的法则吗？”

“有。”他答得很爽快，然后若有所思地补充了一句：“不过，估计它不叫琼华派。”

我当时一定是脑抽了，才会突然歪楼：“或者它叫夙玉？”

云师兄沉默半晌，终于道：“或许叫玄霄。”

A、“玄霄”是个一语双关的词，又指夜晚的天空；B、他不愿意继续这个话题，所以和我插科打诨；C、他的意思是宇宙法则有各种示现；D、他喜欢夙玉师姐，夙玉喜欢玄霄，所以玄霄最大。

到底哪个选项是正确答案，当年的我一直没有想明白。许多年之后，我忽然意识到其实还有一个答案E，可惜那时已经死无对证。

## 四

三年之后，我第一次见到闻名已久的羲和、望舒。

地点：卷云台。

两把神兵皆乃宗炼师叔所铸，剑名也是师叔所取。若从这两个剑名的神话源头说起，羲和乃帝俊之妻，生了十个娃，都是太阳；望舒则是为月亮驾车的女神，又是月亮的别称。羲和是太阳，望舒是月亮；羲和至阳，而望舒至阴。所谓万物负阴而抱阳，冲气以为和。委实内容丰富，意涵诸多。

自以为窥破了师叔深意的我欢忭忭地去拍他的马屁，师叔手抚白须，沉吟良久，终于与我说了真相。

他老人家一生铸了太多的剑，若要替每把剑取一个别致文雅有内涵的名字，委实太损伤脑细胞。这是琼华历代铸剑长老共同面临的问题，前辈们的解

决方法是从《诗经》和《乐府诗集》身上薅羊毛。到了他这时候，羊毛已经被薅光了，他只好转战《离骚》。

某日，他随意扫了一眼，恰好瞄见“羲和”、“望舒”二词，顿时击节赞叹，真真是好生逼意盎然的名字！装逼也好，牛逼也罢，权且不管。当即他就拍板决定，就你们了！

这个故事告诉我们：第一、过度阐释不可取；第二、事实也不过就是那回事，但绝对不是你想象的那回事。

在听完了我的归纳后，宗炼师叔饶有深意地对我说：“阿莘，琼华派不止不适合艺术家，同样不适合哲学家。”

多年之后回顾往昔，我才蓦然清醒——宗炼师叔并非发明家，也不是教育家，他其实是个预言家。俗称……“乌鸦嘴”。

当时在卷云台上，玄霄师兄手持羲和，夙玉师姐手执望舒，两人裙裾飘飘，周身皆是肃杀之意，炙热与冰寒之气在卷云台上交汇激荡，委实壮观。那是两人第一次试图借双剑之力网缚妖界。

首战告捷，整个琼华都沸腾了。

眼瞅即将拿下几十年来最大的一笔业务，经验值的飙升近在眼前，仙界的入门券唾手可得，太清掌门和宗炼师叔都很开心。

但我很不开心。

那是我第一次见到梦貘。

那是我第一次亲手杀妖。

它的血也一样是热的，溅到脸上的时候很烫，我险些没能握住掌中的剑。

有个师兄说，我杀掉的那只梦貘，在它的族群里大约也就是我这样的年纪。小梦貘死之前，眼底褪去了狂躁，是一片干净哀伤的紫色，朝着某个方向依恋地叫，我望过去，一只梦貘仰头嘶吼，屡屡想突破防线冲过来，却无法如愿。

后来太清掌门在正殿上夸奖我，小小年纪，胆色出众，临危不乱，出手狠戾。

我真心不清楚“狠戾”二字，到底是贬是褒。心底破了个洞，空茫、恐惧，只想挖个坑躲起来，不要面对这脱轨的种种。

晚上我偷偷拿了一壶酒跑去思返谷，不料常被我蹂躏的草坪上已经有人。一开始以为是云师兄，瞄了一眼才发现是夙玉师姐。她正低着头擦拭望舒，面容安静柔和，眼神沉郁专注，乌黑的头发散落在白皙的颈侧。

“夙玉师姐——”

“嗯？”不愧是琼华第一淡定姐，看见我毫不讶异。

“能不能让我摸摸望舒？”

她迟疑了一下，最后点点头：“望舒寒气很重，你小心。”

那是我这辈子所见过的最美的剑。剑茎以黑蓝的青鲨皮包裹，镂有繁复的花纹，并无剑格，质感极好，只是过于寒凉。望舒剑身细长，有清光流转，长逾四尺，宽仅指半，脊如坚冰，刃似寒霜。寒气从指尖侵入，沿着筋脉直浸心底。

本拟一醉，但准备好的酒尚未派上用场，我的眼泪就“唰”地下来了。

“怎么了？”

我一面哭一面笑：“人是人他妈生的，妖是妖他妈生的。”

夙玉师姐做了一件完全出乎我意料的事，她站出来把我抱在了怀里。人生真TM坑爹，打死我也想不到，有朝一日我居然会在头号情敌怀里哭得涕泪纵横。太丢脸了。

## 五

在很长一段时间内，我都没有见到云师兄，更不曾见到夙玉和玄霄。

原因很实在，这两人试手几次终于配合默契，凭羲和、望舒之力牢牢网缚住了妖界，琼华与妖界的血战愈演愈烈，甚至妖界之主和六大护法有时也会突降卷云台，一番杀戮，留下满地琼华子弟的尸体。为安全起见，像我这样岁数小道行低的子弟，决计不能接近卷云台，最好待在自己的房间里。

对我而言，这和禁足没什么区别。

只能竖着耳朵听巡逻师兄的对谈，日日都有噩梦一样的消息传来——玄臻师兄战死、玄慎师兄战死、夙翎师姐残废，甚至连太清掌门都已不在，玄震师兄也……这些熟悉的名字接二连三地陨落，完全没有真实感。

我最想听见的就是云天青这三个字，却也最怕听见这三个字。

心惊胆颤地缩了半个多月，难受得挠心挠肺，我终于按捺不住，找了个机会偷偷摸了出去。鬼使神差，我没有去云师兄的房间，而是直奔思返谷。

事实证明，我来对了。因为云师兄就在这里。

“师兄，夙玉她不想再用望舒了。如今的琼华就是个修罗场，除了杀戮，还是杀戮，简直就是一场噩梦，我们就只能眼睁睁看着一道入门的师兄弟，一个接一个变成冰冷的尸骨。师兄，收手吧。再这样下去只可能两败俱伤，对人对妖都不是好事，对琼华对妖界都是浩劫，没有谁会是赢家。”

“妇人之仁！能成何事！现在放弃，岂非前功尽弃？师兄弟们岂非就这么白白死了？！夙玉，我素来以为你是个有决断的人，没想到这般婆婆妈妈、不明是非，让整个琼华飞升这样的大事，你竟也会半途言退！”

“……！”

“师兄！你怎能这样说夙玉？我们——”

“不必多言！箭在弦上不得不发，此时此刻，我们谁都不能再退。”

玄霄撂下这句话之后就拂袖而去，云师兄似乎有些手足无措，只能扶着夙玉师姐的肩膀，“夙玉，你别伤心……”

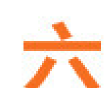
夙玉师姐垂眸，微微摇头。

我张口欲言，却又不知道说什么好。

既觉得自己撞破了不该看见的事，又觉得自己多余。仰头看着云师兄和夙玉师姐，忽然觉得他们都好高，头一次如此强烈地意识到，在这几位师兄师姐眼里，我不过是个孩子。尽管想法稀奇古怪了些，但到底也只是个孩子。

“天青，你送夙莘师妹回去吧，这

么晚她一个人跑来跑去很危险，我想一个人静一静。”




于是云师兄送我回剑舞坪，回去的路上，我们遇到一拨乱战。

或许是我第一次杀妖留下的阴影太深刻，夜色森森，漫天皆是流火落霜和刀光剑影，我首先看见的居然是一只幼小的妖。她蜷在半坍塌的石台下，仰头看着朝自己落下的长剑，眸子里满是惊恐和无助，却不掩干净清澈。

我像是忽然被某种力量劈中，整个人都哆嗦了一下，提着剑就想往外冲。

云师兄的动作比我更快。掌中白芒夭矫飞出，风驰电掣，如惊雷闪击，直将玄肃师兄的剑打落在地。掷出掌中长剑的同时，人也紧随而去，迅速与玄肃师兄换了一招，转瞬之间就已将那只幼妖抱在了怀里。

“天青师弟，你这是什么意思？！”

“……这妖怕是才出生没多久，什么都不懂，这与屠杀婴孩有何区别？

“云天青你魔障了？！妖就是妖，总是会害人的，现在太小没有害人之力而已。趁它还没长大，一把除了岂不干脆？现在你动手杀了它，我不再计较方才之事。”

云师兄抱着幼妖往后退了几步，摇了摇头：“恕难从命。”

“反了！你这是要当琼华的叛徒吗？居然站到妖界一边了！”

“我只是觉得这种杀戮毫无意义——”云师兄话音未落，玄肃已然动手，在场的其他师兄迅速跟上。在琼华这一辈的弟子中，天资最出众的便是玄霄、夙玉、云天青三人，这是掌门与三位长老公认之事。所谓高手，就是能把群殴变成殴群的人。但云师兄显然不愿意和同门刀兵相向，只守不攻，被逼得一退再退，终于迫不得已出手。

“叮”地一声，玄肃师兄长剑被截成两段。

云师兄身形一旋，御剑飞起，在空中转了个弯，直接拎着我消失。在琼华绕了一圈，甩掉了追来的师兄弟，最后把我放在房间门口。

“阿莘，如今的琼华不同以往，你万万不可这样任性了。”

我撇撇嘴：“知道了。今晚的事怎么办？”

“若有人问起，全部推给我。你是聪明孩子，知道该怎么做。”

我下意识地低头，幼妖蜷在他怀里，模样可爱得紧。忍不住伸手摸了摸它的小脑袋，幼细的绒毛让人心底柔软。

“我也想救它的。”

“嗯，我明白。”

“云师兄，我想起以前在思返谷的时候，我问过你一个问题。”

“什么？”

“你认为宇宙有一定的法则吗？”

“啊咧。”他忽然咧嘴笑了笑，“我是怎么回答的？噢，有。”

后面那句话我们都没有说出来，没有必要，心知肚明。他用力揉揉我的头发，似在感慨又似好笑：“你还真是个人小鬼大的丫头啊。”

云师兄走的时候，我忽然扑过去从后面紧紧搂住他的腰，用尽所有力气。

“阿莘……？”

“我喜欢你，云天青。天青。天青。”

他叹了一口气，摸了摸我的手，“小丫头。”

“我喜欢你。”我固执地重复，重复了几遍、十几遍、二十遍，最后终于松手。说出来就好了，说出来就结束了。长期和宗炼师叔生活在一起，我已经沾染了乌鸦嘴特质。我隐隐预感到，我要失去他了。




果不其然。

第二天我就听说，云师兄和夙玉师姐携望舒连夜逃离了琼华。

突然失去望舒之力，羲和独力难支，妖界得以挣脱网缚，这一场毫无意义的争斗终于结束。如云师兄所言，没有任何人是赢家，双方都得不偿失。

所以玄霄暴走了，而整个琼华派内耗太大，在暴走这件事情上已然有心无力。唯有宗炼师叔依旧冷静淡定，他很容易就接受了这个事实，只是感慨了一句：“每个人的执念都不一样，人人都有求不得的苦。”

太特么文艺了，宗炼师叔一直是个文艺的人。

可惜我连吐槽他的力气都不再有。

玄震师兄死了，云天青走了。我爱的人，爱我的人，都不在了。

人生的转折往往坑爹，原以为我与夙瑶师姐是完全不同的人，到死都不会有多少交集，但无常一声吆喝，我们直接被撂倒在地。经历了这一场大战，兄弟姐妹们死的死走的走，留下来的彼此间都有些相惜之意，夙瑶师姐与我渐成莫逆之交。

二十年后，我在播仙镇喝着小酒，啰唆了老半天，终于把琼华的那些事儿和我们这帮人的结局都讲完了。冷毅正襟危坐，最后一声叹息，“这个故事告诉我们——”

说到一半，他忽然住口，看了看我。

“有话就说，有屁就放。”

“你猜。”

“A、艺术家很短命；B、爱上不该爱的人更短命；C、木秀于林，风必摧之，这年头还是当个杂家最有前途；D、只要不钻牛角尖，哲学家的安全系数最高。”

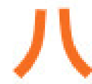
“你再猜。”

“靠，你到底想说什么？”

“满目青山空念远，不如惜取眼前人。”

……我闭上眼睛，深深吸了一口烟，然后缓缓喷出。如此这般，直到烟斗里的所有烟丝化作烟尘。

“嗯。”




我是一只梦貘，吞掉了她的日所思、夜所梦。

她是一个名唤夙莘的人类。

## 读者来信

# 我的疑问

■新疆 顾梦梦

记得有一段时间，大软一到手，喜欢第一时间翻开“网罗天下”看看有没有新鲜、新奇、好玩的信息。

看近几期“网罗天下”栏目，我感到了扑面而来的浓浓的“文艺”气息。在大肆用各种艺术品满足部分读者泰山一般清新口味的同时，还要不停吐槽，然后，很淡定的说“我们下期节目再见”。

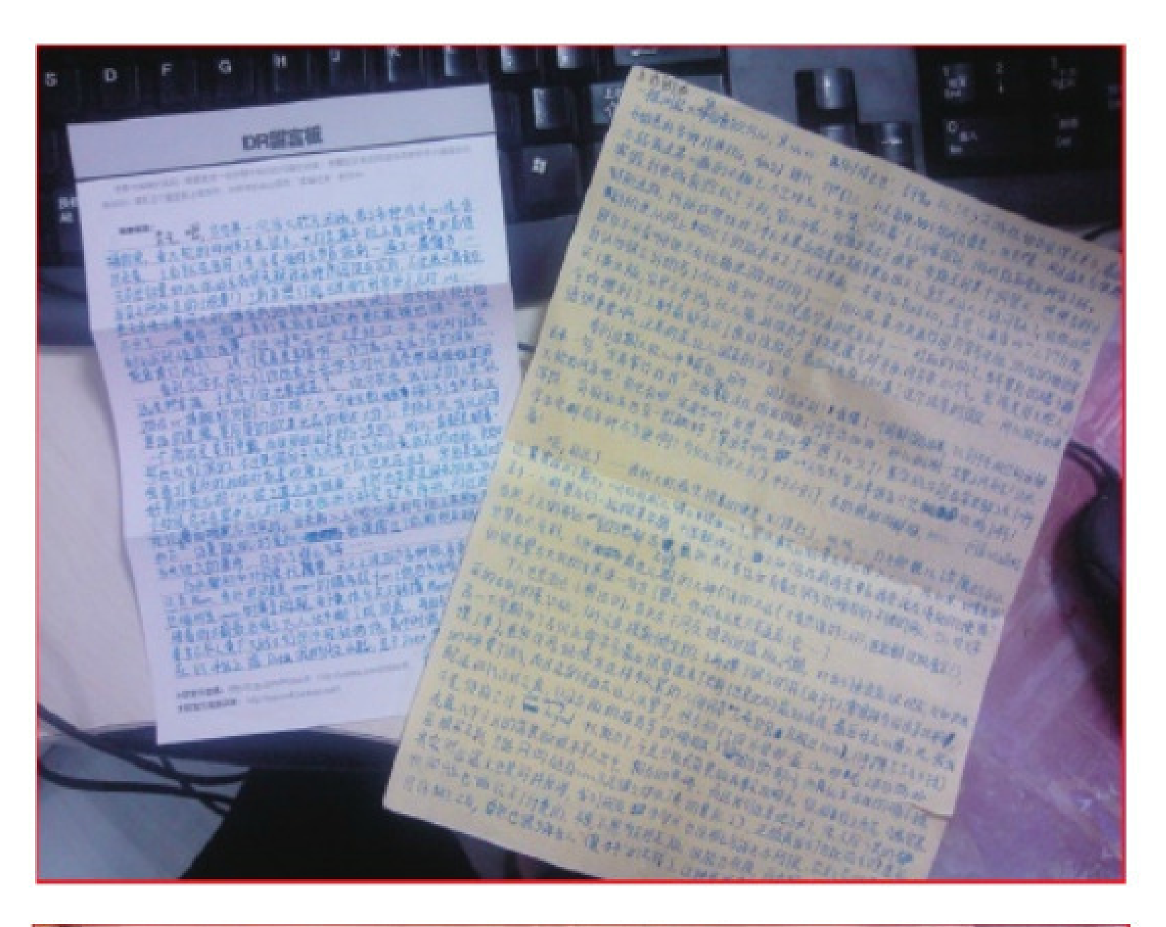
不知道此小编是不是一边骄傲自己与众不同的艺术品位，一边大言不惭说：“去吧，刺瞎他们的狗眼，吓死你们！”呢……或是小编觉得这样比较能同时满足三种青年的口味。

不过还是要感谢“文艺小壮汉”，让我对QQ有了一点危机感。想换个密码，换个心情，然后QQ告诉我：“这个IP不是你的固定IP。”啧啧，真让我这种从来没有固定IP的人情何以堪。

最后我是精神分裂控，我想知道哪些小编是双子座……

**坏香橙：**这么说吧，“网罗天下”这个栏目本身的定位就是搜罗网上流行的奇闻趣事。至于点评的风格和品味，说实话这是由栏目的风格所决定的结果——就像专栏的文章应该以客观分析为主、应用栏目的文章以实用性至上和娱乐版块的文章重视可读性一样，“网罗天下”本身的性质就决定了它的文章主题离不开调侃风格。另外，如果多看几期就会知道，这个栏目的“品味”并不是一成不变的——毕竟我们要考虑能用有限的版面满足不同口味的观众需求，适当的调整是理所当然的，不是吗？

**Joker：**橙子解答了专业问题，八卦问题就交给我吧，编辑部的双子座有很多，比如8神经，比如无尧，比如我……咦，怎么都是游戏组的……






**右上图：**这是一个喜欢游戏的高三妹子贺仪的来信，洋洋洒洒写了三大页，好感动，祝妹子高考成功！
**右下图：**收信的时候总能收到一些奇葩来信，比如这张高考祈祷来信……我是有缘人，我收到了……

# 快评

记得当年写毕业论文的时候，反向图片搜索网站可是帮了我大忙啊！不过用它去找韩梅梅实在是太离奇了哈哈！ **网友 虚幻的界碑**

这期的Photoshop CS6教程真是太实用啦！回家就把我照片上短小的腿部用“内容识别延伸工具”拉长，然后发给MM相亲去！ **网友 空塔罗**

**Joker：**照片的处理方面大家一定都有自己的心得，不过这位读者拉长小腿相亲这一招可不怎么好啊！

你正在看的这本杂志，有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。






# 大软微博话题

高考已经结束，假日就在眼前，各位学子终于迎来了欢乐暑期！这个暑假怎么过？没主意么，那不妨就通过我们的官方微博http://t.qq.com/popsoft http://weibo.com/popsoft 来讨论讨论吧！

**本期应用话题：** #大软话题#悠闲暑假已经近在眼前，越来越多结束了漫长奋斗的朋友准备在这个酷热的假期中好好放松一下身心，“暗黑3”似乎就是个不错的选择。但面对繁琐的购号程序、网络连接不顺、装备性能不佳导致无法爽快体验游戏等一系列问题你是如何解决的？

**FPS游戏资讯导读:** 好游戏，永远不怕迟！

**马银甬:** 哈，我最爱"大菠萝3斤"了！连接就挂VPN吧！

**merlinpinkst编:** 这些问题，我们自己能解决？

**蓝麟:** 等它降价，不然太亏了！

**周礼斌:** 解决方法就是——不玩。坐等《火炬之光2》，最近喜欢上了Steam，对暴雪战网和暴雪游戏无爱了。

**Stingland编:** 对游戏有爱，以下均可徐图之，我只是建议顺道看一眼大软07月下……

**开三微博达人:** 呵呵，比较痛苦，很想玩但不想搞那些繁琐的事情，所以为了缓解不能玩的痛苦，在PPS.tv上看了关于暗黑3关于剧情的视频，心情舒服多了，期待国服出现！

**红柳烤肉要大串:** 关电脑出门上街看妹子……

**血觞Joker编:** 我会告诉你们编辑部已经沦陷了么……

愤怒的家巧微博达人：我的方法最彻底，索性不玩……再回顾一下“暗黑2”，然后再下几个MOD……

**大侠莫急-v-公子这是有喜了:** 据说可以找基友借一个CDkey，同一个号玩亚服美服欧服不冲突……

**Sekai2012编:** 看别人玩就可以了……

**MY_DSMBR:** 你若“安”好，便是晴天…

**春丽青霞子:** 购买账号时各中出错，好不容易买到了有各种报错，都快把人逼疯了！

**o9oo:** 唉！4M网通小水管上亚服的伤不起去！好的时候维持在300ms，晚上就都400ms~500ms，或者直接红了，绿的时候极为罕见。这还让人怎么玩……

**我叫小清新:** 那天看新闻说台大学生请假玩暗黑3理由是天降异火破坏神降临……而且教官和导师竟然都签字准假了……

**白2龙:** 暴雪去年的季度财务就不是很乐观啊，2011年第三季度有80万的用户流失！希望暗黑3的大卖特卖能拯救暴雪的下滑趋势吧！

**大众软件果然棒:** 果然暗黑三各种繁琐的问题惹毛了许多玩家，当然也有痴心不改克服万难的，看看本期的特别策划吧，应该对对这款游戏抱有期待的玩家会很有帮助的！

**本期游戏话题：** #大软话题#E3游戏展刚刚落下帷幕，各大厂商展示的自家新品琳琅满目，应接不暇。本届E3大展那款游戏让你最为期待？又是那个展台让你最为欣赏？你觉得本届E3最大亮点是什么？又是否有作品没能达到你的预期？不妨在这同大家交流一下，分享下对于本次展会的心得吧。

**希尔达索:** 我期待使用全新引擎的游戏，虚幻4还有（史艾社那个叫什么来着…）的话演示相当惊艳啊。毕竟虚幻3用了多少年了，该换换口味了。PS:微软野心真不小，一口气推出那么多主机娱乐服务，下一代主机的前景很不错。

**开三:** 光环几代都通关了，这次四代肯定期待的啦，还有《战争机器审判》和《黑暗行动2》，这次硬件因为没有新的主机信息，所以游戏为主了。掌机游戏比较糟糕，可能被苹果给吸引走了一大批开发商，最重要的是日本RPG游戏没落了，如此不给力，车枪球已经满天飞了！

**ooo爱蛋蛋ooo:** 期待的3ds改良版没有来啊！

**拼死命休息:** 微软3分(南方公园RPG，二老上台的几十秒是整场发布会的亮点)，索尼3分(最后的美国，恩，我们)，任0分，育碧给个6分吧，看门狗看着挺能打的，哦对了，EA-10分！

**掰直的奇葩:** 今年最大亮点是UBI，各方面都相当活跃。三大厂表现最差，尤其任天堂。

**抚琴独歌是只猫:** 刺客信条威武啊！

**血觞Joker编:** 果断《生化危机6》，虽然我是个胆小的人……

**秦唐远:** 我觉得《荣誉勋章》和《细胞分裂》新作都很出彩，很刺激。美国末日出色的AI也给我留下了深刻的印象。

**merlinpinkst:** 我觉得本届E3最大亮点是本刊特派记者闪耀洛城！

**蒋轩煦:** E3结束了，对未来一年多时间的各大游戏大作也有了更多的期待，特别是使命召唤9，孤岛危机3，刺客信条3这些游戏，让我十分期待，希望早日发行。

**楠楠:** “死命召唤”大概会被口水淹没吧！

**老王:** 光晕4，使命召唤9，“显卡危机3”，各位大大们做做“光晕”的专题吧！本人很是期待啊！

**大众软件果然棒:** 本届E3展会有人欢喜有人愁，不过本次最大的亮点绝对是本刊特派记者无芜同学赴现场的专题报道！好吧，这是就本期杂志来说……

## 编辑部的故事

# 无芜的美国行

**■本刊八卦记者 Joker**

本次E3游戏展无芜同志作为本刊的特派记者亲赴前线采访，力求给大家带来第一手资料。嗯，为什么无芜的美国行会是我在这里同大家聊天？那是因为无芜同学正在没日没夜的为大家赶制E3的专题，她根本分身乏术啊，所以这一期她的美国行之幕后花絮，就交由了本八卦记者来进行了，什么，你在质疑这些图片的真实性？

……我怎么知道，我又没有去过美利坚。









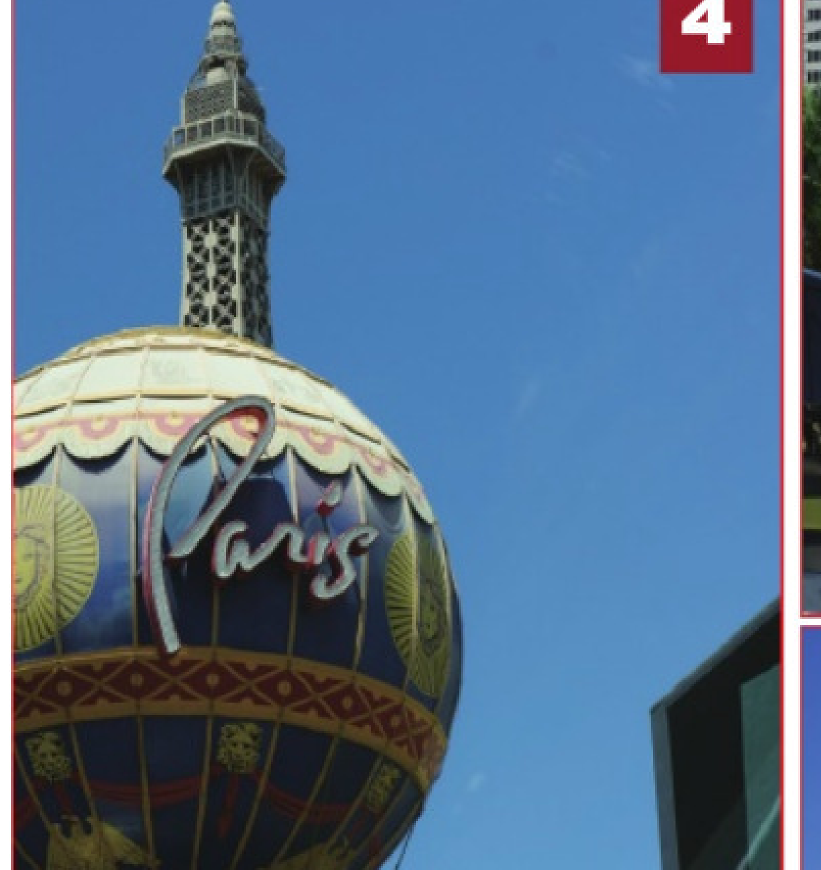










**图1：**作为一个吃货，无芜同学怎么会放过如此丰盛的甜点

**图2：**美国的火警一出，众人辟易，任何人都必须无条件让路

**图3：**什么，我居然在美国看到了埃菲尔铁塔？！妹子，这不科学！

**图4：**这是拉斯维加斯的“巴黎”酒店，你还可以隐约看到后面的铁塔……

**图5：**行进在拉斯维加斯大道上，目标——赌场！……无芜：胡说！！！

**图6：**这就是拉斯维加斯传说中最贵的酒店！

**图7：**在美国这些鸽子可大爷了，不怕人不怕车，谁都得让着它们

**图8：**这些就是无芜从美国为大软众带回来的福利——巧克力，不过话说回来，无芜你是觉得编辑部的胖子还不够多么……

**图9：**在美国出门没有汽车代步那简直是不可想象









## 林晓在线

**林晓：**烈日炎炎似火烧，现在，高考已经尘埃落定。考上理想大学的，我们给掌声祝贺；没达成心愿的，我们给掌声鼓励，人生目标不是一步就能实现的，其实你与前者的差距并没有你想象的大。真正能够衡量你们之间差距的，是十年后二十年后，那时尘满面鬓如霜，同学们再度相逢，才能知道谁是人生的成功者——而当年那黑色的6月紧张的高考，俱已成笑谈。

而不幸落榜的同学，你只是落榜，并不意味着你的人生就此走进了黑暗，看不到出路。考试失败并不可怕，可怕的是两种极端：对自己全然否定，对学业全然否定。正确的态度应当是深刻检讨自己失败的原因，坦然面对，积极改过，重新制定自己的学习计划，复读的明年争取一举成为榜首！选择就业的要保证业余读书的时间，不能让自己的文凭仅仅只有高中的这一本！

好，高考感受谈完，避暑去了。也许，我会返回数年未见的故乡；也许，会跨越重洋去异国……咱们下期杂志见！

# 你的青春，“名校”做主？

■天津 玛捷米

高考后，那些考试成绩不理想的考生中，相当一部分会选择进入复读班学习，准备来年的高考，为了心目中理想的高校继续努力一年。但是复读班中不乏被本科院校录取，或专科A类院校录取而放弃入学的中、高层次的高分考生。

本来为了考大学，学生选择复读无可厚非，然而，怀着对名校的无限崇拜，许多人不再是理想的主人，而沦为了名校的奴隶，变成高四生，甚至是高五生高六生，变成了考霸。名校情结没有错，但一味追求名校，却是一种病态现实。

那么，是不是参加复读的考生，下一年高考成绩都可大幅提升，进入理想的高校呢？《南方日报》者采访了多所复读学校和教育机构发现，那些本来基础较好，平时成绩相对较高，志在进入一流高校，由于考试出现意外失误的考生，再搏一年，成功率较高。但是，对于原来基础较差的考生，复读的结果普遍并不乐观。在盈速教育网调查的1000多名的复读生中，近半数模拟考成绩原始分总分提高不到50分。按照今年高考录取线，仅有不到30%的人能够比去年提高一个录取批次录取。

现阶段教育政策和教育体制造成复读热的催化剂，复读生和应届生在录取上没有任何差别，而学校片面追求升学率、考入名校的成功率，这也助长了复读之风。一些学校尤其是民办学校为了争取到复读生尤其是高分复读生推出减免学费的优惠政策，许多学生复读一年不但不用花钱，而且还能赚点，更何况还能为自己的理想再拼搏一回，何乐而不为呢？

不是每个人都适合复读，也不是每个人复读就能上名校。大量的高四生造成的不仅是部分高校办学资源的浪费，更严重的是，如果这些考生执意选择复读，次年的招生压力将大大加重。一旦严峻局面形成——数万名上线考生明年再战，无论对复读生还是应届生，升学之路都会更加艰辛，这不仅不利于教育资源的优化和利用，使教育的整体效益得不到充分发挥，客观上加大了普通学校与重点学校之间的差距，制造了新的不公。

广州市招生办一老师指出，如果考生一定要报名参加复读，那就不要轻易听信学校的片面宣传，特别是收费高昂的学校。而教育咨询专家提醒考生，如果决定复读，那么在选择复读学校时，不要光关注有多少考生通过复读考上名牌大学、重点大学，更要看一下往年自己这个分数段的考生的成绩有多大的提高。学生和家长除了看学校是否具备办学资质外，还要看学校的规模、管理和办学历史，名气大的复读班都具有较长的办学历史，最直接的方法就是访问一下前两年复读过的学生及其家长，从这些过来人那里获取第一手材料，避免上当。

名校并非唯一“梦工厂”。我们的家长和学生，都应更理智和更务实一些，不要轻易为了“名校”二字耗费了时光。




观影

# 什么才是真正的正义？**痞子英雄之全面开战**

■北京 Joker




影片导演：蔡岳勋

主演：黄渤、赵又廷、杨颖Angelababy、关颖、戴立忍、高捷等

语言：国语 类型：动作

上映时间：2012年6月21日

剧情简介：6月档一部国产动作片《痞子英雄之全面开战》通过前期宣传和审核后终于在国内院线上映。本剧的最大亮点无疑是片中两位男主角，来自内地的实力派男星黄渤凭借在宁浩导演的“疯狂”两部曲的出色演出一举成名，自身独特的气质和精湛的演技总能将一些小人物刻画得入木三分，而另一位来自台湾的男星赵又廷，凭借《痞子英雄》《艋舺》等影视作品中的出色演出也迅速蹿红。作品的题材其实并未走出传统好莱坞风格影片的俗套，依旧从小人物与大事件中形成的反差来达到所要求的戏剧效果，但如果编导能利用叙事手法和镜头语言将故事叙述得足够精彩，而这个故事本身也足够有趣，就是一部成功的影片。而在《痞子英雄之全面开战》中，我们看到了包括以上在内的全部成功要素：双主角间英勇冲动与胆小怕事的戏剧冲突，火爆的动作场面，高投入的场景特效，性感火辣的女性角色，一个叙述节奏十分紧凑的故事，这些全部的因素糅合在一起后，我们有理由对这部影片抱有期待。故事讲述了当被疑有“暴力倾向”的警察吴英雄（赵又廷 饰）在第一次办案就上演搏命飞车追逐大戏，撞毁了几条街道，被勒令停止办案后，其在停职阶段仍在追踪一出离奇案件。而另一头，海港城自称“三联会三级干部”的黑道上班族徐达夫（黄渤 饰），为了女人挪用帮派黑金走私钻石，交易时突遭神秘队伍乱枪扫射，而本来在追踪离奇案件的英雄也阴差阳错地在此时来到这个混乱现场，他本以为只是一场黑市交易，但在逮住徐达夫之后，一场大灾难却悄然靠近了两人。最终这个“极限正义”的英雄和“滑稽唐突”的痞子组成的临时双雄能否拨开层层迷雾找到整个事件的真相？去电影院找寻自己的答案吧。

新片速递

《赛德克巴莱》：值得一看并仔细体味其中深意的影片，魏德圣导演耗时12年的心血作品，影片讲述的是1930年，台湾在日本统治之下，原住民赛德克族马赫坡社头目莫那鲁道，率众反抗日本政府而发动雾社事件的故事。P


动漫

# 《刀剑神域》——**一个无法AFK的网游世界**

■北京 露一丝



4月新番热未消，7月大潮又来到。这一次为大家推荐的是一部以游戏为背景的动画作品《刀剑神域》（Sword Art Online，以下称SAO）。

如果大家在4月份已经开始追看预定为半年番的《加速世界》的话，那么肯定不会对本次要推荐的这部作品感到陌生。由轻小说改编的SAO其原作者川原砾正是《加速世界》的作者。SAO得以从网络连载的小说转正成为文库本出版，也是借了《加速世界》的东风。这两本以赛博朋克的网络游戏为背景的小说虽然出自同一作者之手，却拥有截然不同的风格。

比起一开始就是矮穷挫男主角打怪升级收妹子这种主流日式轻小说套路的《加速世界》来说，创作于更早期的（2002年）的SAO显然具有更多传统网游小说的特点。无论在人物刻画还是背景设定，我们都能够看到作者的想象力在字里行间飞扬。SAO的第一卷可以说是整部SAO的精华，川原毫不吝惜地将自己积蓄已久的写作灵感尽情挥洒在本卷之中，从头到尾紧凑连贯，着实让人不忍释卷。

现在本作紧随《加速世界》之后动画化，动画交由A-1 Pictures负责制作。虽然A-1的人设并没有完全还原小说插画abec的角色原案，但其设定的确更符合现在的主流萌系角色标准。在主角声优阵容方面，本次也是集结了竹达彩奈、户松遥、伊藤加奈惠等一线人气声优加盟。可见动画版的本作并不会定位得太过生硬，而是硬派战斗与软妹卖萌并重、虚拟世界与真实感情穿插，为我们打造一个全新的世界。这个世界里，游戏中的角色一旦死亡便意味着GAME OVER，没有存盘的机会，也没有下线的选项，为了争取生的希望，主角们踏上了死的旅途。不管你是否为游戏小说的爱好者，本作无疑都是在7月新番中非常值得期待的一部作品。

新番速递

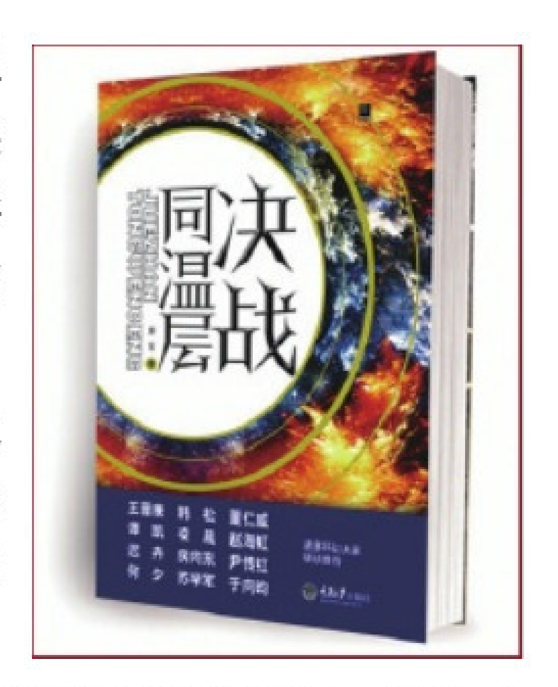
《织田信奈的野望》——看萌女将再次踏上统一日本之路

由轻小说改编的动画将又一个女性版日本战国呈现在我们面前。这已经是天下布武的织田信长第N+1次被女性化了。动画由Studio五组与MADHOUSE联袂制作，可见这次的动画无论是萌系角色还是战斗场面都值得期待。P



# 决战同温层

**■北京 林晓**



几十座“鸟巢”腾空而起，在三万米高空连缀出长达两公里的“晨星一号”。它是人类探测同温层的前哨站，世界历史上最大的人造物体。它是21世纪科技奇迹的象征，人类扩张雄心的又一次展现。 然而，自从这座“天城”出现在云端，就有一伙恐怖分子在打它的主意。世界上极少有飞机和导弹可以打到那个高度。如果劫持“天城”，将它变为武器平台，就可以像乌云般覆盖任何地方，居高临下发起袭击，真正成为“同温层堡垒”。一场正义和邪恶之战将在这里拉开序幕……

这段文字，算得上高度概括《决战同温层》这部小说的内容了。如果要详细叙述，恐怕就要用上读编的所有页码，然后，还需绘制一张人物关系图和战斗部署图。显然，编辑绝不会让我这么干。而且我也干不了，太累了。《决战同温层》是一部科幻小说。小说本身悬念迭起，情节曲折，关注现实却放眼未来，既有科学的理性，又具科学的疯狂。而为了人类命运的空中决战，更是惊心动魄。

中国作家的科幻小说，一贯不为出版界重视，也少有能登上图书榜单，是小众化的读物。尽管在美国最畅销的图书、最热卖的影视作品，都离不开科幻的身影，但在中国，出版科幻小说尚且不易，更遑论制作科幻影视作品。屈指可数的几部科幻电影，都冠以儿童电影的帽子。似乎，只有儿童才可以肆无忌惮地幻，天马行空地想。

因而成人科幻作品，一直是中国科幻的软肋。幸好，中国科幻，惨淡经营数十年，积累了一些家底，终于可以眺望量变到质变的曙光，迎接科幻大发展的黄金年代。中国科幻的第一颗原子弹《三体》已经爆炸，能量依然在持续释放中。《三体》的效应，直接带来2012年科幻出版的热潮，延误了多年的《决战同温层》才得以出版，与读者见面。这其中曲折，闻者动容，而作者郑军本人，更是不胜唏嘘。除了感慨命运，恐怕会为自己多年的坚持叫声“好”吧！《决战同温层》（原名《天与地》）是郑军《奇迹三部曲》的第三部。该书前两部分别是《寒冰热血》（原名《冰与血》，2003年解放军出版社出版）、《惊涛骇浪》（原名《海与人》，2005年海洋出版社出版）。这两部前传今年也将再版。

好书推荐

《大角快跑》 作者：潘海天　出版社：新世界出版社　身为建筑师的作者，在文字中随意排列着光影、色彩、音响和画面，将不同的片断按照故事情节的线索脉络加以剪接组合，妙笔出新。给人们完全不同以往记忆的科幻小说。

体育类

# 死亡之组够死亡，希腊神话又上演

**■北京 Joker**



欧洲杯的热浪席卷全球，无数人都在关注比赛的动向，参与比赛的国家的球迷心系自己队伍的成绩，更多的“无组织”则更多关注的是精彩的比赛本身，而其中最受人关注的一组情况就是被称为“死亡之组”的B组，德国、荷兰、葡萄牙、丹麦等4支FIFA国际排名均在前10位的超级强队产生激烈碰撞，虽然按理说这一组任谁出线都不足为奇，但是总体来说人们还是比较看好德国和荷兰这两支传统强队。而这支只球队的结局则让无数球迷大跌眼镜，赛前状态慢热的德国战车最后一场热身赛还以大比分输给了瑞士，但是德意志不愧是大赛型球队，小组赛三战全胜，豪取9分昂首挺进8强，反观荷兰的遭遇则令人不忍卒读，首场即被丹麦1:0击败让对方上演丹麦童话，第二场更是被德国2:1干掉得毫无悬念，事关生死的最后一战则彻底被C罗领衔的葡萄牙打爆，目送对方进入四分之一决赛。天才云集的球队就这么黯然神伤地告别了本次欧洲杯，更衣室内的矛盾和场上没有核心的硬伤是荷兰人急需解决的。

而另外一组则更为奇妙，A组俄罗斯、捷克、波兰、希腊4支球队同组竞技，俄罗斯首场大胜捷克后让无数人为这支进攻华丽的球队叫好，而前两场比赛一胜一平积4分，最后一场打平即可出线，形势一片大好。但足球的魅力就在于不到最后一刻谁都不能确定结果的随机性，最后一轮比赛，希腊1:0力克俄罗斯，同时首场被俄罗斯4:1羞辱的捷克则连胜两场，这样捷克成为了净胜球为负数的小组第一，而本来还排在小组最后的希腊则凭借胜负关系完成惊天大逆转小组第二冲进8强，上演了新一轮的希腊神话。

新闻流言板

NBA总决赛上演，青年军雷霆激情碰撞保皇党热火，最终谁能登上顶点举起奖杯？

球场上的巴神总是那么出人意料，但首场比赛的“思考人生”的单刀其实是受到对方球迷的种族歧视攻击？虽然巴神的世界我们永远不懂，但是球场上的这种行为必须受到谴责。

# 热门应用TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

| 大众软件软件关注排行榜 | | |
|---|---|---|
| 排名 | 软件名称 | 投票数 |
| 1 | 迅雷 | 2387 |
| 2 | 360安全卫士 | 2280 |
| 3 | 搜狗拼音输入法 | 2246 |
| 4 | QQ | 1978 |
| 5 | 暴风影音 | 1756 |
| 6 | WinRAR | 1632 |
| 7 | Photoshop | 1584 |
| 8 | 千千静听 | 1528 |
| 9 | QQ影音 | 1405 |
| 10 | 金山毒霸 | 1341 |

**数据来源：**《大众软件》读者投票 · 2012年6月

**编辑点评：**与上期榜单相比，本期上榜软件只是位置有所变化。不过总体来说PC软件这几年的发展是在趋于平缓。网络应用以及移动设备软件，正在吸引越来越多用户的注意力。你的注意力，现在在哪儿？

| 大众软件硬件关注排行榜 | | |
|---|---|---|
| 排名 | 硬件名称 | 关注率 |
| 1 | NVIDIA 6系列显卡 | 9.79% |
| 2 | 游戏型高性能笔记本 | 9.38% |
| 3 | 索尼PSV掌机 | 8.48% |
| 4 | Windows 8平板电脑 | 8.27% |
| 5 | 固态硬盘 | 7.59% |
| 6 | 诺基亚Windows Phone 7手机 | 7.14% |
| 7 | AMD Radeon HD 7系列显卡 | 6.25% |
| 8 | Intel Ivy Bridge处理器 | 5.80% |
| 9 | 安卓4.0平板/手机 | 5.36% |
| 10 | iPhone 5 | 4.91% |

**数据来源：**《大众软件》读者投票 · 2012年6月

**编辑点评：**一定是得益于“暗黑3”的推动，“游戏型高性能笔记本”迅速从上期的第9飙升至本期的第2。通过本期“特别策划”的阅读，对于游戏型笔记本能够畅玩“暗黑3”应已没有疑问。暴雪不拼技术而拼细节设计，真是好样的！

| App Store中国软件下载榜（iPhone平台） | | |
|---|---|---|
| 排名 | 付费版 | 免费版 |
| 1 | CallerLoc | 唱吧—你的手机KTV |
| 2 | Mapbar Navi | UC浏览器 |
| 3 | 手机铃声 | 音悦台 |
| 4 | Office Assistant Pro | 犀利语录 |
| 5 | Mobilocation | 我是猜歌王 |
| 6 | Weico Pro | HiThere |
| 7 | 高德导航HD | 91手机助手—限时免费推荐 |
| 8 | HD Camera-13Mega | Dot Lock Screen Protection |
| 9 | 12306订票助手 | 酷狗音乐 |
| 10 | Quick Call Divert | 健康闹钟 |

**数据来源：**App Annie · 2012年6月18日

**编辑点评：**Mapbar Navi的上榜打破了“高德”与“凯立得”这两款地图软件的统治地位。Mapbar在今年2月底大幅降价，负责开发的程序员“诉苦”iOS软件的一些现状，一时引起“要饭式营销”话题。无论如何，现在它上榜了。

| 国内Android软件排行榜 | | |
|---|---|---|
| 排名 | 热门下载排行 | 用户热评排行 |
| 1 | 新浪微博 | Official UEFA EURO 2012 |
| 2 | 微信 | 谷歌拼音输入法 |
| 3 | 水果忍者（中国版） | 清新绿叶动态壁纸 |
| 4 | 搜狗手机输入法 | 新浪微博 |
| 5 | 开卷有益 | SimSimi |
| 6 | 谷歌地图 | Yang the Cat |
| 7 | Adobe Flash Player | 百度搜索 |
| 8 | 360手机卫士 | 赶集生活 |
| 9 | 噢粑粑—手机找厕所 | 阿迪达斯2012欧洲杯动态壁纸 |
| 10 | gReader Pro | 沪江小D多语种词典 |

**数据来源：**Appchina应用汇（appchina.com）· 2012年6月

**编辑点评：**Official UEFA EURO 2012（2012欧锦赛）是欧洲杯官方出品的赛事赛程信息应用。如今越来越多的赛事和会议都会在开幕之前推出官方应用，向人们介绍赛事或者会议的信息，方便参与者融入其中。

| 2011年中国个人网银用户使用过的安全措施 | | |
|---|---|---|
| 排名 | 个人网银安全措施 | 使用率 |
| 1 | U盾保护 | 67.9% |
| 2 | 手机短信验证码 | 60.6% |
| 3 | 银行口令卡 | 46.4% |
| 4 | 短信通知账号金额变动 | 46.1% |
| 5 | 动态密码保护 | 39.9% |
| 6 | 第三方机构数字证书 | 33.2% |
| 7 | 都没有使用过 | 1.1% |
| — | — | — |
| — | — | — |
| — | — | — |

**数据来源：**iResearch · 2012年5月

**编辑点评：**IT产业的发展相当迅速，个人支付市场正经历着巨大的变化。以上这些方式你正在使用或者还在学习使用，但手机移动支付的浪潮却已开始强势涌来，或许明年此时，这个榜单就会变成更有实际意义的“移动支付安全措施”。

| 2012年Q1中国手机地图客户端累计账户市场份额 | | |
|---|---|---|
| 排名 | 手机地图客户端 | 市场份额 |
| 1 | 高德地图 | 26.3% |
| 2 | 谷歌地图 | 23.2% |
| 3 | 百度地图 | 13.6% |
| 4 | 诺基亚地图 | 9.6% |
| 5 | 老虎地图 | 8.7% |
| 6 | 图吧地图 | 6.8% |
| 7 | 搜搜地图 | 2.1% |
| 8 | E都市地图 | 1.8% |
| 9 | 其它地图 | 7.8% |
| — | — | — |

**数据来源：**易观智库 · 2012年5月

**编辑点评：**据易观智库的分析，中国手机地图客户端市场趋于平稳，厂商开始告别跑马圈地的竞争模式，重点发力于功能创新及用户体验，如高德地图推出的的个人交通台，搜狗强化语音导航功能，手机SOSO地图新增公交线搜索等。P

Start

Popsoft Magazine

# 每个方块中，
# 都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择



出片日


上班

午休时间
11:30 - 13:00






总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0%　特别策划 75%
专题企划 100%　评游析道 90%
预计完成时间 24:00








南方游戏周刊


强档攻略


评测室


评测样品


放松


Desktop



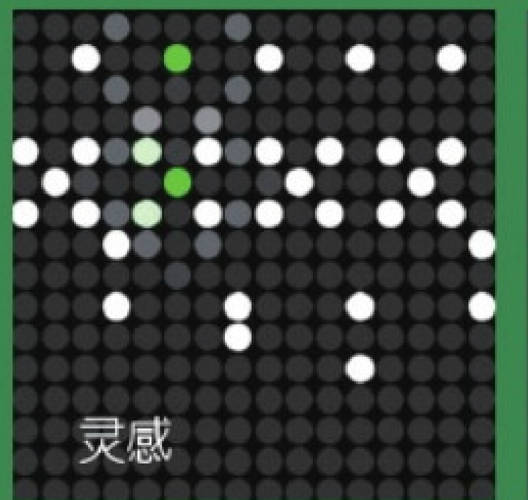



小憩

专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑




写作


灵感





出片结束



邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：~~￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN